PLAYSTATION 2 XBOX GAME CUBE CINEMA IN CASA DVD NEW TECH

EvolutioN

IL FUTURO DELL'HOME ENTERTAINMENT Magazine

04
Anno I
Maggio 2002
€4.00

Evolution Magazine, Anno I N.4 Maggio 2002, sped. in abb. post. 45% art.2 comma 20/B legge 662/23-12-96 Filiale di Roma - Mensile

CUBO È BELLO

ISSN 1593-6171

I GIOCHI DEL MESE

FINAL FANTASY X / SEGA SOCCER SLAM / VIRTUA FIGHTER 4 / STAR WARS JEDI STARFIGHTER / STAR WARS OBI-WAN / TEKKEN 4 WORMS BLAST / STAR X / SPIDERMAN THE MOVIE / NBA LIVE 2002 RALLY CHAMPIONSHIP / MR MOSKEETO / MAD MAESTRO! / F1 2002 BLOOD OMEN 2 / GUN VALKYRIE / G1 JOCKEY / SLED STORM /

CINEMA IN CASA

COME SCEGLIERE IL VOSTRO SUBWOOFER
8 PRODOTTI IN PROVA

TUTTI I FILM IN DVD!

FINAL FANTASY X

SPECIALE SUBWOOFER

Avremmo voluto fare la nuova serie Onkyo L5 un po' più grande.
Ma le nostre mogli non ce l'hanno permesso.

SLIM THEATER

Onkyo porta ora i sistemi integrati a un nuovo livello.

In linea con la filosofia Onkyo, il nuovo Slim Theater vi offre esattamente la stessa qualità dei famosi componenti per Home Theater e dei prodotti hi-fi Onkyo. Per il frontale viene utilizzato Titanio anzichè plastica attribuendo un ulteriore valore aggiunto al prodotto.

Slim Theater è composto dal sintoamplificatore TX-L5 con decoder Dolby Pro-Logic II, Dolby Digital e DTS, dal lettore DVD, CD, CD-R, CD-RW e File MP3 DV-L5, da 5 piccoli diffusori in alluminio D-L5 e dal subwoofer attivo SL-105.

Slim Theater: l'Home Theater elegante al Titanio.

Eurosound garantisce i prodotti Onkyo per 3 anni da qualsiasi difetto di costruzione.

ONKYO®
IMAGINATIVE SIGHT & SOUND

Distribuito da:
EUROSOUND LTD srl - Via Guinizelli 15 - 20127 Milano
Tel. 02.2619841 - Fax. 02.2619157
info@eurosound.it - www.eurosound.it

Evolution Magazine
Anno II, Maggio 2002 - N.4

DIRETTORE
Roberto Lucchesi
(r.lucchesi@technipress.it)
VIDEOGAMES
Giuseppe Nigro
(g.nigro@technipress.it)
HOME ENTERTAINMENT
Gian Luca Di Felice
(g.difelice@technipress.it)
REDAZIONE
Nicodemo Angì, Davide Belardo, Andrea "Negative" Boschiere, Daniele Bertocci, Annalisa Castelli, Daniele Ceccarelli, Gian Luca Di Felice, Massimiliano De Ruvo, Emidio Frattaroli, Ornella Lepre, Stefano Manin, Gian Piero Matarazzo, Simone Menghini, Giuseppe Nigro, Luca Paolini, Maurizio Quintiliani, Elena Raugei, Valerio Savelli
DIRETTORE RESPONSABILE
Mauro Neri
Evolution Magazine è una pubblicazione TechniPress S.r.l.
Via della Bufalotta 374 F, 00139 Roma
Tel. 06 8720331, fax 06 87139141
Registrazione del Tribunale di Roma n. 494/2001 del 6/11/2001

Abbonamento a 11 numeri: Italia 44 euro; Europa e paesi del bacino mediterraneo (spedizione via aerea) 80 euro; Americhe, Giappone, Asia etc. 120 euro (spedizione via aerea); Oceania 140 euro (spedizione via aerea).

PRESIDENTE DEL C.d.A.
Massimo Canzona
PUBBLICITÀ
Roma: Massimo Canzona, tel. 06 87203357
Alessandro Scansani, tel. 06 87203352
Loredana Palomba (coordinamento), tel. 06 87203353
Milano: Studio Resmini
Via Ugo Betti 31, 20135 Milano
Tel. 02 33403358, fax 02 33499312
UFFICIO AMMINISTRATIVO
Elena Caporusso, tel. 06 87203358
DIFFUSIONE E ABBONAMENTI
Matteo Piemontese, tel. 06 87203351
Stampa: Omnimedia S.r.l.,
Via del Policlinico 131, 00161 Roma
Distribuzione per l'Italia: Parrini & C. S.r.l.
Piazza Colonna 361, 00187 Roma.
Tel. 0669514.1 - Fax 0669940697

ISSN 1593-6171

LA GUERRA DEI PREZZI

E tre!

Dopo PlayStation 2 e Xbox è ora Game Cube a fare il suo ingresso nell'arena europea delle console videogioco "hi-end".

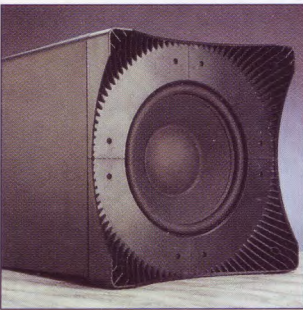
Un duello che ha il sapore del "déjà vu", visto che per l'ennesima volta ci troviamo di fronte allo specializzatissimo Davide (si fa per dire, visto che l'ultimo anno fiscale si è chiuso per Nintendo con un utile netto pari a circa 900 milioni di euro, ben superiore a quello dell'anno precedente anche grazie al successo del "cubo" in Giappone) che osa sfidare i due Golia generalisti (Sony nell'elettronica di consumo, Microsoft nell'informatica).

Come andrà a finire è ancora troppo presto per dirlo, anche se fin d'ora posso affermare con certezza chi è il vincitore del momento: l'appassionato di videogiochi, che per la prima volta ha la possibilità di scegliere fra tre prodotti di altissimo livello.

A dire il vero, ciascuna delle tre console è fortemente caratterizzata sia dal punto di vista dell'aspetto esteriore, sia da quello delle prestazioni/versatilità, per cui è facile prevedere che il pubblico si indirizzerà diversamente a seconda della fascia d'età di appartenenza: molto probabilmente Game Cube riscuoterà maggiori consensi tra i più giovani, vista la loro "devozione" verso il Gameboy e la veste gradevolmente "giocattolosa" della macchina, mentre Xbox, per la potenza di calcolo, per la possibilità di leggere i DVD e per il nome che porta, avrà certamente più appeal tra i giocatori più maturi. PlayStation 2, infine, mi sembra la più "centrale", grazie al design sobrio, alla compatibilità con i giochi della prima PlayStation e con i DVD video, nonché alle ottime prestazioni audio e video.

Non bisogna inoltre dimenticare che anche i titoli giocheranno un ruolo fondamentale; così come nell'informatica e nell'audio/video, anche nel mondo dei videogame non ha infatti alcun senso avere a disposizione hardware potentissimi se il software non è all'altezza.

Last but not least, il prezzo. Da che mondo è mondo, il successo di un prodotto dipende fortemente dal suo prezzo d'acquisto, come ben sanno i marketing manager delle tre aziende, che stanno giocando la loro partita a suon di ribassi: ha iniziato Sony lo scorso autunno, poi è stata la volta di Microsoft (il 26 aprile, pochi giorni dopo l'uscita sul mercato europeo, il prezzo di Xbox è sceso da 479 a 299 euro) ed infine è toccato a Nintendo, la quale, battendo tutti i record, ha abbassato il prezzo (da 249 euro a 214 euro) di Game Cube prima ancora del lancio europeo. Gli appassionati sentitamente ringraziano.

Roberto Lucchesi

SOMMARIO

UN RAPIDO OCCHIO SU QUANTO TROVEREMO NELLE PAGINE DI EVOLUTION

CINEMA IN CASA...P118
VERSUS..P92
DVD INSIDE...P102
CINEMA AL CINEMA...P100
LINK...P100
ON THE NET...P128

MAILBOX

FILO DIRETTO CON I LETTORI

Due chili, spinato.

Salve, vi scrivo questa e-mail per chiedervi alcune cose: ho comprato il numero 3 della vostra rivista e mi è sembrata davvero ben fatta, conteneva tutto! Sfogliandola mi sono accorto di una cosa entusiasmante: un emulatore di PS2 per Xbox! Essendo un possessore della console di casa Microsoft ne sono rimasto colpito ed è per questo che vorrei chiedervi:

1 - Quando uscirà lo splendido emulatore in Italia?

2 - La Sony interverrà drasticamente come ha fatto con la Bleem!?

3 - Potreste dirmi che voti avete dato a DOA3 ed a Halo? Questo è il primo numero che compro (perché prima non eravate usciti nella mia città!).

PS: siete fantastici

Epyon (via e-mail)

Carissima redazione di Evolution, vi scrivo questa e-mail perché nel numero 3 di Aprile della vostra rivista ho letto una notizia su Newsline. La notizia che voi avete riportato, trattava di un emulatore di PS2 su Xbox. Su questo prodotto io mi ci voglio soffermare e fare un ragionamento chiaro e limpido: secondo voi è giusto che la Maksoft produca questo emulatore chiamato X-Station? Io sinceramente quale possessore di PS2 mi sento molto danneggiato, e il motivo è semplice:perché mai un possessore di Xbox deve giocare a dei titoli esclusivi Sony? Infine perché la Microsoft non fa qualcosa per fermare questo imbarazzante emulatore? Forse perché potrebbe vendere più console? Dato che Xbox (io preferisco chiamarla semplicemente x-foss) non vende potrebbe avere uno slancio per piazzare qualche console in più. Spero soltanto che la Sony intervenga e faccia fermare la pubblicazione di tale software, perché solo così sarà fatta giustizia. Per quanto riguarda la vostra rivista credo che sia ottima se solo toglieste qualche foto di zio Bill dalla vostra scrivania.

Distinti Saluti

PS: Credo che, come il calcio, anche per quanto riguarda le console ci sia del tifo e credo che sia molto bello confrontarsi con lealtà. Non con Maksoft.

Fabry (via e-mail)

Ragazzi che dire?! E meno male che alla fine della news avevamo scritto chiaramente "provate a leggere il nome del programmatore al contrario"! Tutto l'articolo è un simpatico "pesce d'aprile" organizzato a tavolino per festeggiare degnamente questa simpatica ricorrenza. X-Station non esiste, così come Maksoft e la nostra fantomatica prova. Le foto sono opera della mente contorta del nostro grafico, mentre l'idea è venuta davanti ad un bicchiere di birra al buon Simone. A proposito... un paio di negozi hanno già messo in pre-ordine X-Station!

Giuseppe Nigro

Critica costruttiva

Sono molto contento che abbiate risposto in così breve tempo alla mia mail. Siete la prima rivista che mi abbia ricontattato con tanta celerità. Per questo vi dimostrerò la mia riconoscenza dando dei pareri (sia positivi che negativi ma sempre costruttivi) sulle vostre rubriche.

Ritengo che l'angolo della posta sia un pò striminzito e che meriterebbe molte più pagine, specialmente per il confronto tra i lettori. Seconde me il curatore della suddetta rubrica dovrebbe porre di volta in volta ai lettori della tematiche su cui discutere e confrontarsi. Lo speciale dedicato alla Xbox (ho utilizzato un articolo femminile in quanto è una console) è molto ben fatto: descrive la macchina da un punto di vista tecnico e ne mette in evidenza prigi e difetti non come fanno ultimamente molte riviste che la lodano in modo esagerato mettendone in risalto solo i pregi. L'angolo delle news non è mal fatto anche se ogni notizia meriterebbe più spazio. Le recensioni sono il vero punto forte della rivista: veramente ben fatte. Sono lunghe, descrivono il prodotto in maniera tecnica e dettagliata, trattano tutti i punti fondamentali di un videogioco dalla grafica al sonoro, dalla giocabilità alla longevità senza tralasciare nulla e si astengono da inutili giudizi personali e poco oggettivi come se il gioco è piaciuto o meno al recensore (quello che piace a me, anche se tecnicamente perfetto, può non piacere a te). La parte dedicata ai DVD, anche se di buona fattura, c'entra poco con i videogame e io la eliminerei lasciando più spazio a speciali o recensioni, che anche se ben fatte sono un po' carenti in quantità (cosiderando oltretutto che la rivista è multipiattaforma e che quindi deve recensire un gran numero di giochi). Ma la vera ciliegina sulla torta che la rende unica rispetto alla concorrenza è lo spazio dedicato all'Home Entertainment, veramente ben fatto, con una spiegazione iniziale sui termini successivamente utilizzati che permette anche ai più ignoranti in materia di capire le recensioni. Dato che siete una rivista professionale aggiungerei una rubrica che tratta tutti gli aspetti della programmazione di un videogioco dando anche consigli a chi volesse per la prima volta incamminarsi in tale strada su quali libri comprare, quali corsi frequentare o a chi rivolgersi per avere maggiori informazioni.

Vi auguro di sopravvivere tra il marasma di riviste che ogni mese affollano le edicole e di mantenere sempre la vostra professionalità.

Matteo Palombini - Genova

Caro Matteo, grazie per i complimenti e per la fiducia che ci dai ogni mese. Venendo alle tue critiche, posso dirti che già questo mese abbiamo tre pagine di posta in luogo di due. La verità è che, se volete uno spazio epistolare più ricco, non dovrete far altro che scriverci numerosi. Cresceremo assieme. Sulla sezione DVD sono costretto a contraddirti: credo che uno dei valori aggiunti di Evolution Magazine, che la rende diversa dalle altre riviste, sia proprio questo spazio, curato con molta dovizia e precisione da Gian Luca e dagli altri redattori. Per le recensioni, stiamo cercando di ampliare lo spazio dedicato: già da questo mese dovresti trovare un paio di prove in più. Ci ripromettiamo di aumentare ancora questa sezione. Per la rubrica sulla "programmazione di un videogioco", stiamo valutando seriamente l'ipotesi di inserire qualcosa a rigurardo... Per il momento non posso pronunciarmi, ma aspettati

PHOTOSHOP

Il nostro mitico "retro-man", Davide Bressanini ci saluta e ci ringrazia per aver pubblicato il suo articolo sul numero 3 di Evolution. Con l'occasione ci fa sapere che lui, in Sardegna, si trovava solo per vacanza, poiché vive a Sesto Calende in provincia di Varese!

Halo sbarca in Giappone e si appresta ad entusiasmare i giocatori nipponici come già accaduto con quelli europei e americani.

Chi è questo tipo sorridente che si fa fotografare vestito in maniera quantomeno inusuale? Incredibile a dirsi, è il testimonial di Densha De Go 3, titolo della Taito dedicato alla simulazione di treni, in arrivo su PS2 Jap!

grosse sorprese molto presto! Ciao e grazie ancora per tutti i complimenti!

Giuseppe Nigro

Il libro del programmatore

Sono uno studente di ingegneria automatica che, con alcuni miei amici vorrebbe realizzare un videogame. La mia unica coscenza in ambito informatico è il linguaggio C mentre i miei amici non sanno nulla di programmazione.

Vi volevo chiedere se mi potevate indicare testi, se possibile in italiano altrimenti in inglese, sulla progammazione di un videogame, specialmente per quel che concerne la realizzazione del motore di gioco, l'intelligenza artificiale, la collisione tra i poligoni e la portabilità di modelli 3D da progammi per la computer grafica (tipo 3D studio max) al motore di gioco. Dato che sono un autodidatta non vi preoccupate di indicarmi testi anche molto tecnici in quanto non ho problemi a studiarci da solo, l'importante è che servano al mio scopo. Oltre ai libri volevo chiedervi gli indirizzi di alcuni siti internet che trattano questo argomento. Vi supplico di rispondermi in quanto non sò come muovermi e a chi altro chiedere aiuto. Il mio più grosso problema è che vivo ad Arezzo, città piuttosto piccola dove le librerie non hanno volumi di questo tipo. Vi chiedo scusa se mando questa mail all'indirizzo sbagliato ma sulla vostra rivista non c'è una rubrica che tratta argomenti di questo tipo. Non mi interessa assolutamente che la mia lettera sia pubblicata ma almeno rispondetemi.

Lorenzo Bianchi (via e-mail)

Caro Lorenzo, l'indirizzo è quello giusto non preoccuparti. Per quanto riguarda una eventuale rubrica, come già risposto precedentemente, stiamo lavorando per voi! Sul fronte internet puoi consultare il completissimo www.gamasutra.com, sito in lingua inglese che tratta di sviluppo e programmazione videogiochi. Per quanto riguarda i libri, non ho trovato nulla in lingua italiana. Però consultando www.amazon.com ho individuato alcuni testi che possono fare al caso tuo: *Game Design - Secret of the Sages* di Marc Saltzman, *Game Architecture and Design: Learn the Best Practices for Game Design and Programming* di Andrew Rollings e Dave Morris, *Game Programming Gems 1 e 2* di Mark DeLoura, e il più tecnico *Mathematics for 3D Game Programming & Computer Graphics* di Eric Lengyel. Verifica la disponibilità sul sito e fai il tuo ordine!

Giuseppe Nigro

Metal Flop Solid

Salve redazione di Evolution! Prima di tutto vorrei complimentarmi con voi per la bella rivista: elegante, seria, professionale e completa. Basta con i complimenti, non mi è mai piaciuto fare retorica. I videogiochi sono sempre stata la mia passione e il mio passatempo preferito. La prima macchina su cui misi le mani fu un intellevision (quella console assurda con le mascherine per il joypad) regalatami da mio padre, anzi quel feticcio preistorico se lo comprò per lui, io me ne appropriai diverso tempo dopo. Ora ho una PS2 e ne ho passate davvero tante: più si va avanti con la tecnologia, con i bit, con la memoria e tutto il resto, più rimango deluso. Non sono un nostalgico veterano amante del retrogaming, ma credo che i giochi (risoluzione grafica e poligoni a parte) non offrano più quello che offrivano un tempo. Ovviamente ci sono delle eccezioni, specialmente tra i giochi di sport, ma in linea di massima credo che ci stiamo dimenticando e stiamo lasciando per strada l'anima e la spina dorsale del videogioco: giocabilità e longevità. Non è ammissibile che si spendano 60 Euro per un gioco che dura al massimo 10 ore; Metal Gear Solid 2 è un esempio di quello a cui mi riferisco. Le locations, una volta finito di usare Snake, diventano scarne e ripetitive, i tocchi di genio del primo capitolo non esistono e la trama è terrificante, inutilmente complicata, contorta, forzata... insomma, finirete il gioco e rimarrete terribilmente amareggiati. Tuttavia devo ammettere che in sé come gioco di azione, non è male; se non ci fosse stato il primo capitolo sarebbe andato molto meglio, ma avendo un padre di quelle dimensioni o si delude o si sfonda. Purtroppo siamo di fronte al primo caso. Il vostro voto è anche troppo alto. Complimenti Hideo: non era facile rovinare un capolavoro. Sfogo a parte, ormai sono giunto alla fine, vorrei farvi una domanda: il Game Boy Advance riesce davvero a gestire grafica poligonale come una PlayStation? Come suddetto non amo la retorica quindi non vi implorerò di pubblicarmi, se la mia lettera vi piacerà lo farete.

Fabrizio Angiolella

C'erano tempi in cui aspettavamo ore al cospetto del registratore a cassette del preistorico Commodore-64 per poi ritrovarci una manciata di pixel confusi che si appropriavano del nostro televisore. Ricorderai senz'altro, caro Fabrizio, di quei giorni fatti di curiosità, di quando il mondo videoludico era una bella distesa verde tutta da scoprire. Ora che di tempo ne è passato, e noi tutti siamo cresciuti, ci sentiamo un po' come Roy Batty alla fine di Blade Runner: abbiamo come l'impressione di aver visto tutto, troppo. Niente più ci sconvolge o ci appassiona come un tempo, ma questo è naturale, un processo d'evoluzione inevitabile. La domanda che mi pongo è se, tornando con l'immaginazione a quei tempi, e trovando sul tuo tavolo di gioco, accanto all'Intellivision, una copia di MGS2 (o di un qualsiasi altro gioco recente) proveresti la stessa amarezza e la stessa delusione che provi ora? Sicuramente vedresti il gioco sotto un altro aspetto, probabilmente meno critico. Il consiglio che mi sento di darti è di riuscire a ricordare come eravamo e come, anche i giochi più "semplici" ci stupivano e ci appassionavano, riempiendoci il cuore di gioia. Ricominciamo da zero, acquistiamo i titoli che per un motivo o l'altro (storia, appeal del protagonista, tecnica) ci interessano e ci divertono e, per una volta, diamo meno importanza al voto: recupereremo quello spirito perso. Ammetto tuttavia che la longevità di alcuni videogiochi odierni è inversamente proporzionale al prezzo d'acquisto. Spero che il trend sia destinato a cambiare rotta al più presto, altrimenti diverremo ancora più selettivi nelle nostre scelte. Per la tua domanda relativa al Gameboy Advance, puoi riferirti alla recensione di Star X su questo stesso numero che testimonia come, il piccolo portatile di casa Nintendo riesca a gestire con una certa tranquillità la grafica poligonale. Un saluto affettuoso.

Maurizio Quintiliani

Dubbi dal profondo

Spett.le redazione di Evolution, confuso dalle mille opportunità che il mercato videoludico ci offre ogni giorno, mi soffermo spesso a domandarmi "perché". Ho domande che mi oscurano il pensiero mentre mi trovo immerso nelle durature sessioni di gioco; non c'è più un momento della mia vita ludica che non sia offuscato da dubbi. Uno dei tanti interrogativi che mi pongo, e che giro umilmente a chi ultimamente sta svolgendo il suo lavoro con vera professionalità (è un complimento, non vi preoccupate), è: che fine hanno fatto gli sprite bidimensionali e, in generale, il 2D? Crediamo veramente, noi popolo di giocatori incalliti, che il passaggio dal bidimensionale al 3D abbia giovato in modo determinante sul risultato finale? E qual è poi il risultato finale? Mi fermo ma potrei continuare per una decina di pagine con i miei punti interrogativi. Il problema è che, essendo un veterano, mi trovo nel mezzo della bilancia e molte volte non riesco proprio a capire da che parte penda l'ago; ho come la sensazione che i videogiochi di nuova generazione esprimano a livello visivo od artistico meno sensazioni di vecchi titoli, dove il programmatore magari si faceva un "mazzo così" per disegnare a mano un fondale. Oggigiorno, mentre siamo occupati a darle di santa ragione al mostro di turno, ci ritroviamo do fronte ad un bel pezzo di grafica solida, rivestita (a volte neanche tanto bene) da un texture che la incarta come un cioccolatino! Sicuramente l'impatto spettacolare ne giova, ma il calore che sentivo percorrendo livelli e livelli disegnati in bitmap mi appagava molto di più. Vi ringrazio in anticipo della disponibilità, spero di non essere stato tedioso e vi rinnovo i complimenti per una rivista che seguo dal primo numero e che vedo in costante crescita. Au revoir a tout le monde.

Cristiano Slavi

Larga parte delle lettere arrivate in redazione provengono da gente che dell'universo videoludico è anziana testimone. Egualmente siamo contenti di pubblicarle per creare una sorta di legame tra due generazioni di

"gamer". La tua domanda riguardo il bitmap e la sua relativa "estinzione" genera nella mia mente malata (nel senso buono) una modesta riflessione: una volta eravamo noi giovincelli, che sognavamo il futuro videoludico: più colori su schermo, più risoluzione video, più potenza al processore che ci permettesse di godere maggiormente del prodotto finito. Ed ora? Ora che quel futuro da noi tanto agognato è divenuto momento attuale, cosa facciamo noi, senatori dell'olimpo ludico? È forse un'inconscia invidia per i più piccoli che alla nostra stessa età godono di tanta magnificenza visiva, a renderci eterni insoddisfatti e retrospettivi sognatori? Il passaggio dal 2D al tridimensionale ha, da un lato, dato spessore ad alcune categorie di giochi, accrescendone l'interesse e migliorandone il realismo. Capolavori come ISS Pro o GT3, con la grafica in due dimensioni non sarebbero stati mai proposti. Da un altro lato, purtoppo, l'avvento della terza dimensione ha visto il lento e progressivo abbandono o, addirittura la trasformazione, di generi reputati "non idonei" alle piattaforme di gioco moderne. Ecco così che i bellissimi Rick Dangerous e Prince Of Persia di un tempo si sono tramutati in Tomb Raider e affini di turno. Per non parlare di sparatutto a scorrimento orizzontale e verticale e dei picchiaduro da "strada", praticamente scomparsi dai nostri teleschermi. Selezione naturale. Chiamiamola così. Il grande universo ludico è in continuo mutamento e quello che oggi può sembrare impossibile, domani ce lo ritroviamo servito come primo piatto. Le (troppe?) domande che ci poniamo servono solo a privarci della possibilità di assaporare la prossima portata d'alta cucina. In breve, non sono un nostalgico, apprezzo l'innovazione tecnologica asservita alla creazione di nuove e più coinvolgenti situazioni di gioco, ma non rimpiangerei una bella partita a Ghosts'n Goblins. Grazie dei complimenti caro Cristiano, alla prossima.

Maurizio Quintiliani

La migliore qualità di immagine dalle console

Spett.le Redazione di Evolution,
gradirei avere, se possibile, un Vostro consiglio tecnico. Sono in possesso di un amplificatore per Home Theatre, Technics SA-DX850 acquistato in quanto nella sua fascia di prezzo è uno dei pochi ad avere ben due ingressi ottici ed un entrata coassiale. Tali ingressi ottici sono stati subito sfruttati dal sottoscritto per collegare le sue due console, una Playstation 2 ed un Xbox provvisto del suo cavo specifico ADV-Pack. Avendo un Philips di 8 anni fa ma comunque un 100 Hz provvisto di due uscite Scart (di cui una compatibile S-Video) ed una uscita S-Video, ho collegato le due console, per quanto riguarda la parte audio, con i rispettivi cavi in fibra ottica alle due uscite ottiche dell'ampli, e le due prese Scart delle due console ad un'unica presa Scart del televisore (tramite una ciabatta multiscart), in quanto l'altra occupata da un vetusto videoregistratore mono Hitachi.
Secondo Voi è possibile che collegando le due console su un'unica presa Scart tramite una ciabatta multiscart si abbia una perdita di qualità dell'immagine? E se così come posso intervenire considerando i componenti di cui sono in possesso? (ho anche un cavo S-Video originale Sony per la PS2, soltanto che in questo momento non lo sto utilizzando in quanto sto giocando ad ICO che senza Scart mi si vede in bianco e nero). Posso forse utilizzare l'uscita coassiale in qualche modo? Cos'è questa uscita coassiale non mi è molto chiaro il suo utilizzo, cosa potrei collegarci? Grazie della Vostra cortesia e complimenti!

Walter "Bruce McMillan" Strappolini

Carissimo Walter,
prima di tutto complimenti per il sistema che testimonia quanto abbiamo sempre pensato e che ci ha spinti ad intraprendere questa fantastica avventura dal nome Evolution Magazine: anche il vero appassionato di videogiochi vuole poter sfruttare al meglio le potenzialità con immagini di qualità e audio multicanale. Veniamo adesso alle tue domande. Le prese Scart permettono di veicolare tre tipi di segnale video: composito, RGB e S-Video. Dal tipo di descrizione che ci dai, deduciamo che utilizzi un'uscita Scart composito con l'Xbox e un'uscita Scart RGB con la PS2. La multiscart che utilizzi è solo per segnale composito o accetta anche segnali RGB? Nel primo caso il segnale RGB (di qualità superiore) esce dalla multiscart in composito e quindi è normale che la qualità d'immagine ti possa apparire inferiore. Se ho ben dedotto la tua configurazione, il problema lo noti con la PS2, mentre la qualità dell'Xbox dovrebbe rimanere sostanzialmente simile (anche se l'utilizzo di una multiscart, se non di ottima fattura, genera sempre qualche decadimento). Per risolvere il problema dovresti prima di tutto verificare che la ciabatta multiscart sia RGB e/o sceglierne una di qualità superiore. Per quanto riguarda ICO in bianco e nero con il collegamento S-Video, sinceramente non riesco a capire da cosa possa dipendere il problema, comunque assolutamente non riconducibile al tipo di connessione. L'uscita coassiale (o meglio l'ingresso), chiamata anche SP-DIF è semplicemente un'alternativa alla connessione con la fibra ottica e serve anch'essa a trasportare un segnale audio digitale solo che invece di essere ottico, il segnale è elettrico. Per esempio molti lettori DVD utilizzano l'uscita audio digitale coassiale in alternativa all'ottica.

Gian Luca Di Felice

Ritorno al passato

Spettabile redazione di Evolution, chi vi scrive è un ragazzo di 18 anni che non riesce proprio a spiegarsi come sia possibile che, a gente abituata a giocare giochi dalle qualità grafiche e sonore incredibili (vedi Final Fantasy X) possano interessare "schifezze" come Ghosts'n Goblins o Strider. Io questi giochi non li conoscevo, ma possedendo un PC, ho potuto vederli con i miei occhi grazie ad un emulatore software (il M.A.M.E.). L'esperienza si è rivelata pessima: mi dispiace, ma controllare un minuscolo omino con l'armatura che spara lance a destra e a manca, non mi ha un troppo gratificato. Inoltre, tutti i giochi a cui ho potuto giocare erano esageratamente difficili; neanche un mio amico, che vi assicuro, è veramente un fenomeno, è riuscito a cavare un ragno dal buco. Ora mi rivolgo proprio a voi della redazione: secondo me, articoli che rivangano i bei tempi andati, vanno bene solo per quel rintronato di Paolo Limiti! Forse sarebbe meglio che vi dedicaste ad altro, magari a qualcosa di più moderno ed interessante come "trucchi e soluzioni" o ad una rubrica sui giochi di calcio (se fosse su FIFA Soccer sarebbe meglio!). Per i vecchi c'è solo la pensione! Ciao a tutti.

Carlo Grassi, Piacenza

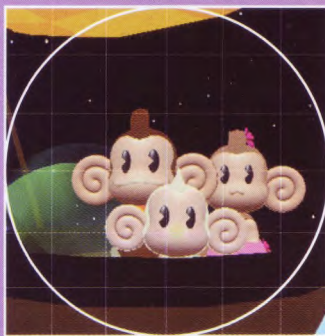
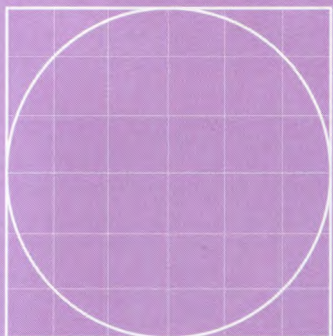
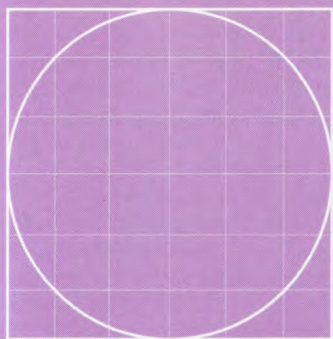
Ma quando dici vecchi ti riferisci a noi oppure parli in generale dei videogiocatori della vecchia guardia?

Perché si dà il caso, che sia io che Davide siamo ormai prossimi al pensionamento, giacché quest'anno raggiungiamo le soglie dei 65 anni! Scherzi a parte, caro Carlo mi dispiace, ma non ci siamo proprio! Senza i giochi che tu reputi "schifezze", non avresti potuto giocare a Metal Gear Solid 2, Final Fantasy X o a Maximo (pronipote di Ghosts'n Goblins che tu bistratti tanto). Senza considerare il fatto che grafica e sonoro ultra pompati non significano per forza ottima giocabilità. Vatti a giocare Chrono Trigger per il Super Nes: ti accorgerai, se hai un po' di sale in zucca, che è ancora un signor RPG, capace di dare la birra a molti suoi contemporanei nonostante la sua grafica arcaica. Per quanto riguarda la difficoltà, la tua richiesta di una sezione di "Trucchi e Soluzioni" non mi trova troppo d'accordo: per il momento non abbiamo una rubrica dedicata nella nostra rivista: con i tempi moderni in cui viviamo, ci sembra leggermente ridicolo pubblicare dei codici o dei trucchi che tutti voi potreste trovare in meno di un minuto sul Web. Chiudo la mia risposta con una frase ad effetto coniata in un momento di riflessione estrema, rimirando le stelle e pensando al futuro dell'umanità (praticamente stavo giocando ad Ico): ogni società moderna e produttiva, trae dal passato ottimi insegnamenti, utili a migliorare le condizioni di vita dei suoi componenti. Se qualcuno di voi lettori vuole aggiungere qualcosa o dire la propria in merito alla disputa tra videogiochi "vecchi" e "nuovi", è vivamente pregato di scriverci!

Massimiliano De Ruvo

ERRATA CORRIGE

Ci teniamo a segnalarvi che il voto esatto per il gioco Wreckless è in realtà 5 su 10 e non 4 su 10 come erronemante riportato il mese scorso.

IL VIDEOGIOCO CAMBIA FORMA?

Mancava solo Nintendo con il suo Gamecube per dare il via alla definitiva sfida a colpi di prestazioni hardware, giochi e, soprattutto da qualche settimana, prezzi. Sì perché mai nella storia dell'elettronica di consumo avevamo assistito a dei ribassi così importanti e in così breve tempo. Microsoft che diminuisce il prezzo della sua console del 40% a poco più di un mese dal lancio, Nintendo che decide di ritoccare il prezzo annunciato, ancor prima dell'uscita sul mercato europeo e Sony che continua la sua galoppata con vendite che a fine aprile hanno toccato i 30 milioni di pezzi. Tutte e tre hanno le carte in regola per accontentare le esigenze degli appassionati, con caratteristiche e approcci in parte diversi, ma la vera domanda è: il mercato sarà effettivamente in grado di assorbire tutti i contendenti, specie quello italiano? Il tempo e, soprattutto, la validità dei giochi ce lo sapranno dire.

di Gian Luca Di Felice
box di Davide Belardo

CENNI STORICI

Correva l'anno 1999 e Nintendo annunciava ufficialmente l'inizio dei lavori per una nuova console a 128 bit. Col nome di Project Dolphin verrà indicata quella che sarà la prima console della storia di Nintendo ad abbandonare il supporto delle cartucce in favore dei più performanti e capienti DVD. In quell'occasione viene anche annunciata la joint venture con il colosso IBM per la creazione della CPU nominata "Gekko".

Il chip grafico, studiato in collaborazione con ATi (non a caso il principale concorrente di nVidia nel mondo dei PC e ormai anche delle console) prende il nome di "Flipper". Dopo un anno, nel 2000, viene finalmente mostrata al pubblico la nuova console: Gamecube. La forma è, per l'appunto, cubica e ricorda molto uno di quei vecchi mangia dischi di fine anni '70. La vera novità è però il supporto a dischi: per combattere la pirateria e risparmiare sui costi, Game Cube si avvale di una tecnologia proprietaria studiata in collaborazione con il gruppo Matsushita (a capo di Panasonic e Technics, per intenderci). Il Gamecube, a differenza dei concorrenti, è infatti equipaggiato con un lettore MiniDVD da 7,5 cm di diametro e capacità di 1,5 Gbytes.

LA CONFEZIONE

La prima cosa che ci ha colpiti quando abbiamo estratto la console dalla confezione sono state le sue dimensioni. Piccola e leggera al punto di poterla tranquillamente tenere in palmo di mano. Sulla parte superiore è presente il coperchio per l'inserimento dei Mini-DVD e tre tasti, uno bianco e gli altri due viola rispettivamente per l'accensione della macchina, il reset e l'apertura del coperchio. Sulla parte frontale troviamo, invece, 4 prese per i controller e l'eventuale collegamento del GameBoy Advance (vedi box) e due slot per le Memory Card. Le due facciate laterali sono dedicate al raffreddamento con fori d'aerazione che incastonano una ventola che immette aria a getto continuo. Sul retro sono presenti una grossa maniglia di trasporto, il connettore per l'alimentazione e 2 uscite audio/video – una analogica e una digitale. La parte inferiore nasconde (è proprio il caso di dirlo visto che sono celate da dei coperti con apertura a scatto) una porta ethernet per il collegamento ad alta velocità e 2 porte seriali (di cui la prima per il modem analogico in standard V.90 disponibile a breve). Tra gli accessori presenti nella confezione troviamo chiaramente il Joypad studiato da Miyamoto, ad un primo approccio un po' piccolo e leggermente meno intuitivo dei concorrenti, ma in seguito pratico ed ergonomico. La leva analogica (control stick) prende il posto della croce direzionale che viene confinata più in basso, mentre nella parte destra troviamo quattro tasti e nella parte più bassa un'altra leva assimilabile per funzioni ai tasti gialli (C) del joypad del N64. Sul dorso trovano posto quattro tasti: L e R nella parte superiore, Z e X. Al suo interno è montato un solo solenoide per le vibrazioni. A breve sarà inoltre reso disponibile anche il Wavebird, una versione senza fili dello stesso joypad, che, comunicando con la con-

Contrariamente alla concorrenza, il supporto scelto da Nintendo non è l'ormai diffuso DVD da 4,7 GB bensì un supporto proprietario, creato appositamente da Matsushita per Game Cube: il Mini-DVD (diametro di 7.5 cm con una capienza di 1,5 GB). La scelta di questo disco di ridotte dimensioni, offre un elevata velocità di accesso, che si traduce in tempi di caricamento ridotti al minimo. In più la grande N per facilitare l'utilizzo dei Mini-DVD ha studiato un sistema di estrazione del disco, che non fa rimpiangere la facile espulsione delle cartucce.

sole grazie ad un sistema di onde radio, permetterà al giocatore di allontanarsi dal Gamecube fino a dieci metri e di muoversi in totale libertà.

UNO SGUARDO ALL'INTERNO

Una volta rimosso il guscio di plastica del Game Cube, si può subito l'estrema compattezza di tutto il sistema, costruito (passatemi il termine!) a piramide, con la parte superiore dominata dalla meccanica del drive Mini-DVD. Ricordiamo che si tratta di un'unità proprietaria realizzata in collaborazione con il gruppo Matsushita e compatibile unicamente con i piccoli DVD dal diametro di 7,5 cm e dalla capacità di 1,5 Gbytes.

A questo proposito, potete quindi dedurre che, a differenza dei concorrenti, il GC non è altro che una macchina da gioco e non è compatibile con i DVD-Video tradizionali, né tanto meno con i CD musicali. Una volta rimosso il drive DVD troviamo una schermatura che cela il vero e proprio cuore della macchina, giustamente ben raffreddato da un grosso dissipatore: la CPU "Gekko" realizzata da IBM e con architettura a 0,18 micron, basata sulla linea di processori Power PC G3 di Apple, opera ad una frequenza di clock pari a 485 MHz ed include una cache secondaria di 256 Kb, introdotta per facilitare l'interscambio tra la CPU e la memoria, e il chip grafico "Flipper" (più grosso) realizzato in collaborazione con ATi che, pur non essendo potente come quello di nVidia per Xbox, è particolarmente sofisticato. Il co-processore monta DRAM aggiuntiva come l'Emotion Engine di Playstation 2, il che consente di alleggerire il lavoro di "Gekko". La memoria extra permette di processare le informazioni ad elevata velocità, evitando nel contempo i colli di bottiglia. La memoria è costituita da 16 Mb di DRAM e tutti questi numeri garantiscono una banda passante per la lettura delle texture di 10,4 Gb/sec e di 3,2 Gb/sec per la memoria principale. La GPU "Flipper" con frequenza di clock a 202,5 MHz assicura da 6 a 12 milioni di poligoni triangolari al secondo, in condizioni di gioco e con tutti gli effetti grafici applicati e con un profondità di colore a 24 bit. Tra gli effetti grafici elaborati dal chip ATi segnaliamo il Subpixel Anti-aliasing, 8 Hardware Lights, l'Alpha Blending, il Virtual Texture Design, il Multi-texturing, il Bump Mapping, la Mappatura ambientale, il MIP Mapping, il Bilinear Filtering, il Trilinear Filtering, l'Anisotropic Filtering, il Real-time Hardware Texture Decompression (S3TC) e il Real-time Decompression of Display List. "Splash" (così viene chiamata la memoria) è principalmente un "memory buffer", usato soprattutto per le textures. All'audio è dedicato un chip con un potente DSP a 16 bit in grado di riprodurre fino a 64 canali e con una frequenza di campionamento a 48 kHz.

FUNZIONAMENTO

Appena premuto il tasto di accensione vi verrà chiesto di configurare la macchina scegliendo la lingua preferita e impostando l'ora, la data e il tipo di suono (stereo o mono).

La parte inferiore del Game Cube presenta 3 slot di espansione tutti coperti con appositi sportelletti. Uno di questi verrà occupato dal futuro modem, per gli altri ancora non si sa nulla.

Memory Card 59
Non più Digicard ma Memory card 59, questo nome le è stato assegnato per via del numero di blocchi di salvataggio che può contenere. La nuova card di Nintendo è piccolissima e sottilissima, molto più di una memory per PS2. La sua poca memoria ci lascia un po' perplessi visto che è molto ridotta rispetto ad una comune Card per PS2 (8MB) o X-BOX. Considerando però lo spazio occupato dai blocchi di salvataggio dei primi giochi (Wave Race a parte) per ora ci soddisfa. In futuro, tramite un apposito adattatore, il Game Cube sarà in grado di ospitare le San Disk Memory Card della Panasonic in grado di contenere una enorme mole di dati (64/128MB).

United Colors of "Smanetton"
Quasi a volersi distinguere ulteriormente dalle case concorrenti e voler diventare una sorta di "oggetto di culto" alla stregua dei computer iMac, Nintendo ha deciso di lanciare la sua console e la sua linea di periferiche in diverse tonalità di colore. Accanto al classico viola con cui siamo stati abituati a vedere il Game Cube, è presente anche la più elegante colorazione nera. Ancora non sappiamo se potremo "bearci" della versione "orange" del cubo nintendiano. Sarebbe davvero curioso affiancarla al nostro televisore 16/9...

Avrete, infine, la possibilità di variare la posizione verticale dello schermo (sinistra/destra), nel caso l'immagine del vostro televisore non fosse perfettamente centrata. Tutte queste opzioni sono modificabili in qualsiasi momento attraverso il menu, dalla forma di cubo 3D trasparente, presente ad ogni accensione della macchina. Sempre attraverso questo menu principale, molto semplicistico, ma dall'utilizzo estremamente intuitivo e veloce, potrete dare inizio alle vostre sessioni di gioco (spostandovi in alto e scegliendo appunto l'opzione "gioco") o accedere al sottomenu "Memory Card" (in basso) per controllare lo stato della/e vostre schede di memoria ed eventualmente cancellare dei file, formattare la scheda oppure muovere o copiare file da una memory card all'altra. Di ogni gioco salvato (e selezionabile attraverso delle icone tridimensionali) potrete conoscere le dimensioni e la data dell'ultimo salvataggio. Tutto qui: quindi non andate a cercare formati video 4/3 - 16/9 o ancora codifiche audio Surround, Dolby Digital, DTS. Tutte queste opzioni sono selezionabili dal singolo gioco e dipendono dal tipo di connessioni utilizzate. In effetti (specie per quanto riguarda l'audio), Nintendo non ci ha ancora messo a disposizione le cavetterie aggiuntive che prevedono, tra l'altro, l'utilizzo dell'uscita audio/video digitale, per cui non sappiamo se il loro utilizzo permetta l'attivazione di ulteriori opzioni di configurazione (sulla falsariga dell'Xbox, ad esempio, che riconosce il tipo di connessione utilizzata, aumentando o diminuendo le possibilità di scelta nel menu). Non appena disponibili tali cavi, saremo i primi a volervi illustrare le funzioni e caratteristiche degli ulteriori collegamenti audio/video. Una nota a parte merita la tanto discussa selezione dei 50-60 Hz. Per poter attivare questa opzione bisogna tenere premuto il tasto B del Joypad durante la fase di boot della macchina e dovrà inoltre essere supportato dal singolo gioco (in pratica ciò che succede anche con l'Xbox). Nell'uso vero e proprio notiamo l'ottima velocità di caricamento dei giochi, nonché la fluidità delle numerose e ricche animazioni 3D. La qualità video è buona, anche se la connessione in video composito di default rivela qualche scalettatura e tremolio d'immagine di troppo. L'audio è piuttosto buono, anche se aspettiamo il collegamento digitale per poterci esprimere al meglio sulle reali potenzialità del Gamecube.

I GIOCHI

A parte qualche titolo (che trovate recensito più avanti), la line-up di lancio Game Cube non ci ha pienamente soddisfatti. Si sente la mancanza di un gioco in grado di "spremere la macchina a dovere".

CONCLUSIONI

Anche il cubo sembra avere tutte le carte in regola per regalare ore di grande gioco agli appassionati. L'avvento di una filiale Nintendo tutta italiana ci fa ben sperare sulle aspirazioni dell'unica "vera" macchina da gioco, che ad un prezzo molto competitivo, offre qualità e quel pizzico di originalità che solo la grande N sa dare.

Così come Xbox, anche Game Cube presenta quattro entrate per i pad. Questo fattore è da considerarsi come "rispettoso per il videogiocatore" che non è costretto ad acquistare costosi add-on per beneficiare del gioco in multiplayer.

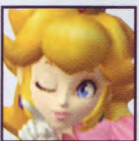
Tipo	Console per videogiochi
Dimensioni (L x A x P)	150 x 110 x 160 mm
Processore	IBM Power PC "Gekko" a 485 MHz (256 kb L2)
Processore video	ATi "Flipper"
Meccanica di lettura	Mini DVD-ROM
Compatibilità in lettura	solo i giochi Gamecube
Accessori in dotazione	1 joypad, cavo A/V composito con adattatore SCART, cavo d'alimentazione, manuale d'istruzioni
Distribuito da	Nintendo Italia
Prezzo	214 Euro

PRO
- **Dimensioni contenute**
- **Prezzo non elevato**
- **Compatibilità con il GBA**

CONTRO
- **Supporto Mini-DVD**
- **Incompatibilità con altri media (DVD e CD)**

LA PAROLA AI REDATTORI

Tanto per cominciare, bisogna ammettere che, eccezion fatta per Rouge Leader e Luigi Mansion (ma in parte anche Wave Race) la line-up di lancio della macchina Pal di Nintendo non è stata il massimo per quanto riguarda la tecnica. Xbox ha decisamente fatto di meglio. Manca, secondo me, una vera killer application che metta in luce le qualità hardware di Game Cube. Nonostante ciò, la varietà e la qualità generale piuttosto buona, permettono all'utente finale di avere una scelta piuttosto ampia su quale giochi acquistare assieme alla console.
Personalmente non ho ancora preso il Game Cube, seppur attratto dal basso prezzo di vendita. Mi farò un'idea precisa dopo il prossimo E3 di Los Angeles, dove saranno mostrati alcuni nuovi titoli Nintendo tra i quali Metroid e Zelda (!). Se il futuro sarà roseo come auspico, farò in modo di affiancare al più presto alla mia PS2 e al mio Xbox un nuovo fiammante "cubetto"!

Maurizio Quintiliani

Sembra che finalmente Nintendo abbia imparato la lezione: la nuova macchina di Mario, Link e Miyamoto sembra avere tutte le carte in regola per far breccia nel mercato, vuoi per il design ricercato, vuoi per i contenuti tecnologici da essa custoditi. Il parco giochi disponibile al lancio, anche se privo di una killer application, è sicuramente valido e i titoli annunciati per il futuro, fanno venire l'acquolina in bocca. Mi ha impressionato positivamente il nuovo pad nintendiano, assolutamente originale, comodo e precisissimo nei movimenti. Faccio i complimenti a Satoru Iwata e Shigeru Miyamoto per averci regalato un prodotto che basa tutto sul gioco e sul divertimento, lasciando agli altri i fronzoli delle nuove tendenze di mercato. Se la casa di Mario, riuscirà a mantenere le promesse fatte (giochi a 60hz, largo supporto di third parties, prezzi concorrenziali e campagne pubblicitarie di alto livello) sicuramente darà del filo da torcere alle console concorrenti, anche se si dovrà contentare, forse, di una battaglia per il secondo posto visto che il primo è saldamente occupato dal 128 bit di Sony! In deifinitiva, non posso che consigliarvi l'acquisto del Game Cube anche se possedete già una console di nuova generazione, poiché un'accoppiata PS2/X-Box e Game Cube vi regalerà soddisfazioni e divertimento videoludici indimenticabili.

Davide Belardo

Nintendo Difference. Titoli che da soli valgono l'acquisto di una console. Giochi che non vedremo mai su nessuna altra macchina che non sia targata Nintendo. È questo il motivo che mi spinge a prendere in seria considerazione l'acquisto di Game Cube. Sono sempre stato un appassionato di Mario, Wario, Luigi e famiglia e, nonostante alcuni possano additare come giochi per "bambini" questi capolavori digitali, ritengo che essi rappresentino un patrimonio da salvaguardare in un mondo (quello teconologico) dove troppo spesso il numero di poligoni e di effetti su schermo sovrasta il fattore giocabilità, vero cuore dell'esperienza videoludica. Nintendo lo sa bene e con Game Cube spera di proseguire con successo la sua politica. Anche se c'è da ammettere, che il porting di Residente Evil unito ad altre sinergie di mercato, che serviranno a Miyamoto e soci per aumentare le vendite, rappresentano una sorta di "tradimento" della loro filosofia.

Giuseppe Nigro

La prima sensazione che suscitò in me Game Cube quando lo vidi in fotografia, fu senza dubbio stupore e grande fascino. Nel momento in cui lo osservai dal vivo rimasi addirittura "estasiato". Questo perché, delle tre console di nuova generazione in commercio (finalmente siamo al completo), quella di casa Nintendo è sicuramente la più bella e d'effetto. Oltre ad un fattore puramente estetico (che peraltro non è cosa da poco), avrei giurato che difficilmente il Game Cube avrebbe potuto impensierire il trono detenuto ad oggi dai due "mostri" di Sony e Microsoft. Una volta impugnato il joypad ed accesa la console ho però capito da subito che quelli della Nintendo non scherzano affatto e che quello con cui stavo giocando era un prodotto di alta qualità. La prima cosa che mi ha colpito dei titoli che girano su Game Cube è che si avvalgono di una pulizia di immagini e una brillantezza dei colori davvero di primo grado. Questo, grazie alla quasi completa eliminazione degli effetti di aliasing e flickering, che tante perplessità hanno suscitato sulla nera console di casa Sony. Dove però la console Nintendo sembra essere lontana dalla concorrenza, (soprattutto da Xbox) è sul fattore textures: queste, così come su PS2, soffrono ancora qualitativamente di alti e bassi.
La vera scoperta è stato il joypad, piccolo e rivoluzionario grazie alla sua disposizione insolita dei tasti: oltre a quello di dimensioni "maggiorate". fanno ritorno i tasti dorsali analogici, davvero pratici. Gli stick, anch'essi disposti in modo nuovo, sono precisi e funzionali. L'unica perplessità deriva dalle dimensioni ridotte del pad che potrebbe risultare scomodo a chi ha mani grandi.
La prima impressione suscitata dal Game Cube è stata ottima, e considerando che i primi mesi di vita di una console sono quelli di maggior sofferenza, non ci resta che attendere fiduciosi.

Daniele Ceccarelli

Mamma mia! Quanto è piccolo! Ma è davvero una console oppure un giocattolo? Che carino... Me ne dia uno. Uff! E pensare che non avevo intenzione di prendere nessun'altra console oltre PS2 e Xbox...
Questo la dice lunga sul fascino che ha esercitato su di me la nuova macchina Nintendo. Al contrario di Giuseppe, spero che Nintendo per una volta si dimostri più "matura" e, oltre ai suoi personaggi famosi, ci degni di qualche titolo ricco di gore, donne "pettorute" e combattenti ultra-agili. Va bene Mario, va bene Metroid, va bene persino Donkey Kong; però dopo venti anni che gioco sempre con gli stessi protagonisti, cambiare un po' non farebbe certo male!

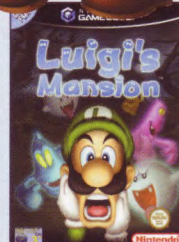
Stefano Manin

GBA e Game Cube
Grazie ad un particolare cavo link distribuito da Nintendo, è possibile connettere il Gameboy Advance al 128 bit della grande N ed usufruire così (ove permesso dal gioco), di tutta una serie di nuove opzioni e mini-games. È il caso di Sonic, ad esempio, dove potremo accudire i nostri Chao tramite un simpatico gioco in stile Tamagotchi, giocabile su GBA e poi utilizzarli in Sonic Adventures 2 Battle su Game Cube. Inoltre, anche se non su tutti i titoli, è possibile utilizzare il GBA come pad "alternativo". Un motivo di acquisto in più per il portatile della grande N.

La pubblicità nobilita l'uomo
Ricordate quegli orridi spot televisivi (e non) degli anni '80 con protagonista un giovane Jovanotti alle prese col suo fiammante NES? Sarete lieti di sapere che con Game Cube, Nintendo ha organizzato una campagna pubblicitaria divertente e accattivante, studiata attorno alle forme di un cubo che diventa il nostro nuovo mondo di vita e di gioco.

LUIGI'S MANSION

Primo gioco con protagonista il fratello dell'idraulico Italiano più famoso del mondo. Siamo di fronte ad un action-adventure con forti elementi puzzle game, dal ritmo di gioco piuttosto lento, in modo da procedere nell'avventura in maniera ragionata e riflessiva. La trama è molto semplice: Luigi entra nella casa stregata per cercare Mario e, armato solo di aspirapolvere e torcia elettrica, dovrà vedersela con ogni genere di fantasma. Il sistema di gioco non è affatto complesso: con la torcia si intercettano i fantasmi e poi li si aspira proprio come nei films dei Ghostbusters. Non tutte le presenze ectoplasmatiche sono facili da catturare: molte di queste possono

essere abbagliate e aspirate solo dopo determinate azioni. Il gioco non diventa mai ripetitivo, e propone nuove sfide ad ogni livello. Nonostante questo però, il titolo Nintendo soffre di una longevità non certo elevatissima: la durata di gioco complessiva si attesta infatti, sulle 10-15 ore. Il sistema di controllo ci fa scoprire subito le qualità del nuovo pad: con lo stick di sinistra possiamo camminare, quello di destra ci servirà per dirigere l'aspirapolvere/torcia. Davvero comodissimo! Dal punto di vista grafico pur non spremendo il nostro cubetto fino in fondo, Luigi's Mansion ci dà la possibilità di capire di che cosa è capace la console Nintendo. Luigi e gli altri personaggi sembrano dei cartoni animati, con splendidi effetti di luce ed ottime ombre in real time. L'assenza dei 60 Hz è compensata dagli ottimi sottotitoli in lingua italiana.

DISTRIBUTORE	NINTENDO
GENERE	ACTION-ADVENTURE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	NINTENDO
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	GAME CUBE
SUPPORTO	MINI DVD-ROM

Gli effetti di luce e dell'aspiratore di Luigi sono degni di lode.

Davide Belardo

CONTROL BOX

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	7
SONORO	7
GLOBALE	8

Nell'attesa di giocare la nuova avventura di Mario, Luigi's Mansion potrebbe rappresentare una valida alternativa

SUPER MONKEY BALL

Primo titolo Sega (in ordine temporale) sviluppato su console Nintendo. I protagonisti di questo gioco sono delle scimmiette rinchiuse in particolari sfere, alle quali bisogna far percorrere delle piste sospese in aria, raccogliendo più banane possibili in un dato limite di tempo ed evitando di farle cadere nel vuoto. I percorsi sono tutti più o meno difficili da attraversare e comprendono piattaforme mobili, inclinazioni delle stesse, salti, passaggi strettissimi e via di questo passo. C'è veramente di tutto!
Il titolo Sega offre in multiplayer tantissime sfide che spaziano da un simil Mario Kart, al minigolf, da una battaglia tra scimmie nelle arene, al Monkey billiards e così via: tutte modalità divertentissime con una giocabilità incredibile, immediata e divertente come solo Sega riesce ad infondere ai suoi capolavori.
Tecnicamente, Super Monkey Ball non si presenta differente da quanto visto con la versione Jap. La grafica (il tutto gira a 60 fps con i 60 Hz) pur non sfruttando molto il Game Cube, risulta colorata e "stabile" e un discreto (anche se a volte può risultare un po' ripetitivo) comparto audio, in semplice stereofonia, accompagna le nostre evoluzioni all'interno dei labirintici livelli di gioco. Presente il selettore della modalità video 50/60 Hz. Un titolo onesto, divertente da soli ma che dà il massimo in due o più giocatori. Super Monkey Ball godrà di un seguito da poco annunciato da Sega, che verrà presentato all'imminente E3.

DISTRIBUTORE	INFOGRAMES
GENERE	MULTIEVENTO/PUZZLE
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	SEGA
SVILUPPATORE	AMUSEMENT V.
FORMATO	GAME CUBE
SUPPORTO	MINI DVD-ROM

In alcuni livelli dovremo fare buca con la nostra scimmia!

Davide Belardo

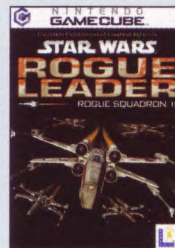
CONTROL BOX

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	8
SONORO	7
GLOBALE	7

Divertente, curioso, frenetico e imperdibile in quattro. Sega ci sa fare e i possessori di Game Cube ringraziano.

STAR WARS ROUGE LEADER

Uno sparatutto nell'universo di Guerre Stellari. Questo è, in poche parole, il primo titolo Lucasarts per la nuova console di casa Nintendo.
Ciò che rende il gioco sviluppato dai Factor 5 degno di essere preso in considerazione per un eventuale acquisto, è il reparto grafico/sonoro, realmente di prim'ordine.
Per quanto si riscontrino dei rallentamenti molto più che occasionali (ad ogni "grossa" esplosione il motore poligonale fa i capricci), l'aspetto cosmetico del titolo Lucasarts rivaleggia con le sequenze speciali del primo film. Tra effetti di luce, esplosioni, textures dettagliatissime, si assiste forse al titolo di lancio più impressionante per Game Cube.

Per unire tra loro gli undici scenari di gioco, missione dopo missione, sono presenti delle sequenze in FMV doppiate in lingua italiana (così come il restante parlato in-game).
A nostra disposizione avremo i caccia più conosciuti dell'intera saga tra i quali spiccano gli X-Wing, gli A-Wing e i B-Wing.
Molto buono il sonoro, che si avvale della possibilità di codifica in Dolby Pro Logic II: una vera delizia per chi possiede un impianto adeguato.
La longevità, purtroppo, si attesta su livelli appena discreti: completare il gioco la prima volta non sarà impresa impossibile. Fortunatamente, la presenza di missioni bonus compensa in parte questa lacuna.

DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	SPARATUTTO
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	LUCASARTS
SVILUPPATORE	FACTOR 5
FORMATO	GAME CUBE
SUPPORTO	MINI DVD-ROM

Volare nel canyon della Morte Nera è sempre eccitante.

Altra pecca da citare è l'eccessiva somiglianza con il suo prequel, giocato anni fa su Nintendo 64. In definitiva, un ottimo sparatutto dedicato a tutti i fans della saga di Lucas.

Stefano Manin

CONTROL BOX

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	7
SONORO	9
GLOBALE	8

Uno sparatutto di classe, con alcuni cali di frame-rate trascurabili. Divertente e visivamente appagante.

WAVE RACE BLUE STORM

Wave Race fu uno dei primi titoli di successo per N64. Ancora oggi, quasi nessun gioco può vantare un'effetto d'acqua così realistico. Wave Race Blue Storm, dal canto suo, fa sembrare il mare del suo predecessore un laghetto artificiale. L'acqua sembra vera, con incredibili riflessi, ottime trasparenze ed un credibile effetto di moto-ondoso. Splendidi i paesaggi interamente in 3D così come gli 8 piloti e le loro moto d'acqua. Peccato per l'aggiornamento dello schermo che avviene a 25 fps (costanti) invece dei classici 50 (o 60) che sembravano diventati ormai uno standard per le console di nuova generazione. Si sente leggermente la mancanza della possibilità di far girare il titolo Nintendo a 60 Hz. In ogni caso non ci sono rallentamenti e il motore grafico svolge bene il suo dovere, lasciandoci fluttuare attraverso i contorti circuiti di gioco senza batter ciglio. La giocabilità immensa del suo predecessore è anche in questo caso uno dei punti di forza: sebbene la manovrabilità delle moto d'acqua sia inizialmente frustrante e "pesante", dopo alcune sessioni di gioco si riescono ad affrontare le curve più ardue con discreta disinvoltura. Molto importante è imparare ad effettuare lo slalom tra gli ostacoli disseminati nella pista acquatica: superando, ad esempio, cinque boe consecutivamente, ci verrà elargita una utile ricarica turbo.

DISTRIBUTORE	NINTENDO
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	NINTENDO
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	GAME CUBE
SUPPORTO	MINI DVD-ROM

Il gioco in quattro in split-screen si rivela gradevole.

Bellissimi gli effetti meteo, con piogge e uragani che non fanno altro che esaltare le nostre acrobazie. Segnalo i sottotitoli in italiano e la possibilità di giocare in quattro in split screen.

Davide Belardo

CONTROL BOX

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	8
SONORO	6
GLOBALE	7

Peccato per i "soli" 25 fps. Comunque, un seguito che riesce a migliorare il suo predecessore.

a cura di Giuseppe Nigro e Maurizio Quintiliani

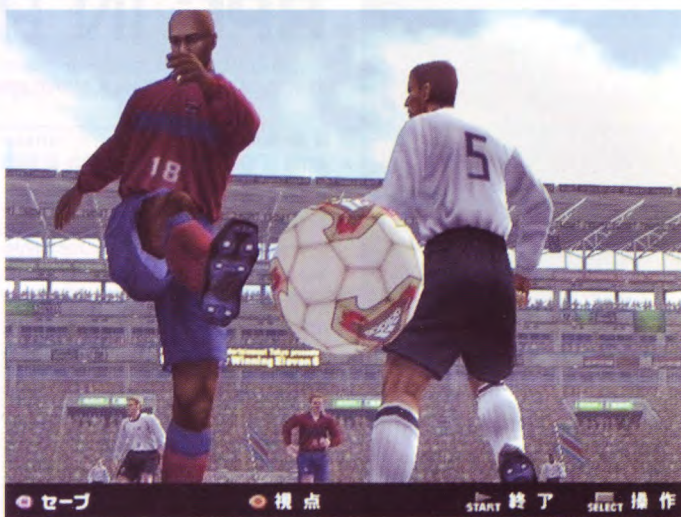
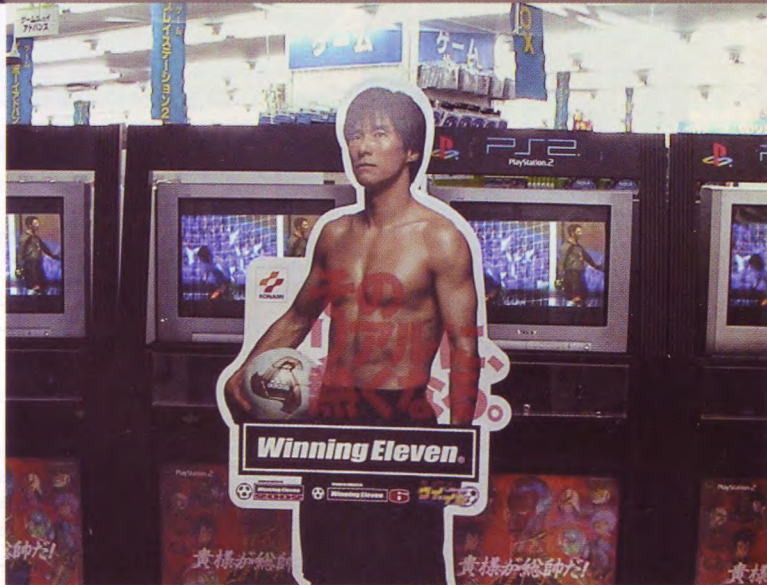
MICROSOFT TAGLIA I PREZZI

CON UNA MOSSA A SORPRESA, SCENDE DRASTICAMENTE IN TUTTA EUROPA IL PREZZO DI XBOX. NINTENDO NON STA A GUARDARE E RITOCCA VERSO IL BASSO, ANCORA PRIMA DEL LANCIO, QUELLO DEL GAME CUBE...

Nonostante una qualità medio-alta della line-up di lancio, nonostante l'indiscussa potenza della sua prima console 128 bit, nonostante gli obiettivi di mercato prefissati alla vigilia del lancio europeo, Microsoft si è vista costretta a ribassare il prezzo della sua macchina (a partire dal 26 di aprile), dai 479 Euro iniziali ai più competitivi 299. A quanti avessero già acquistato l'Xbox durante il periodo precedente, Microsoft, dietro compilazione di un apposito modulo e della presentazione della ricevuta fiscale, regalerà due giochi a scelta da una lista presente sul sito ufficiale più un joypad.
Al momento di andare in stampa i titoli annunciati erano Halo, Rally Sport Challenge, Project Gotham Racing, Amped, Oddworld e Dead or Alive 3, ma si attende a giorni qualche nuovo nome nell'elenco (si mormorano Wreckless e Jet Set Radio Future). Con questa mossa clamorosa (a nostra memoria non ricordiamo un calo di prezzo così elevato nel giro di così poco tempo per una console), Microsoft gioca una carta che potrebbe rivelarsi determinante per aumentare la sua base installata: se, come già scritto durante la nostra prova, il freno di Xbox per il mercato europeo poteva essere rappresentato proprio dal prezzo elevato, siamo sicuri che più di qualche utente deciderà di acquistarla dopo il 26 di aprile.
La notizia ha spaccato la redazione di Evolution a metà: alcuni di noi ritengono un simile calo di prezzo una sorta di "svalutazione" della stessa console, che perde così di credibilità rispetto ai trionfalistici proclami iniziali. Gli altri redattori invece si dichiarano entusiasti, proprio perché solamente una simile coraggiosa mossa poteva avere il merito di smuovere un mercato dominato da Sony.
La mossa strategica di MS, avvenuta a pochi giorni dal lancio europeo del Game Cube Nintendo, ha fatto sì che la stessa Nintendo rivedesse i suoi piani di marketing per il Vecchio Continente. E così, con un annuncio lampo datato 22 aprile, la filiale europea del colosso nipponico comunica che il prezzo di lancio della console 128 bit scende dai previsti 390 Euro a soli 199 (IVA e balzelli vari permettendo: presso alcuni rivenditori italiani, il prezzo potrebbe lievitare a 220 Euro)! E Sony resta a guardare? Per il momento, sì: qualsiasi decisione riguardo un eventuale calo di prezzo di PS2 o di qualche clamorosa offerta-bundle, non verrà presa in considerazione prima del prossimo E3. Non c'è che dire: la console war in Europa si annuncia davvero infuocata: a costo di parlare per luoghi comuni, riteniamo che il vincitore sicuro di questa politica di mercato aggressiva non potrà che essere l'utente finale. Speriamo solamente che il ridimensionamento dei prezzi si estenda anche al software...

TUTTI **PAZZI** PER WINNING ELEVEN!

FINALMENTE DISPONIBILE IN GIAPPONE WINNING ELEVEN 6

Le foto che vedete testimoniano l'alto grado di popolarità raggiunta dalla serie calcistica di Konamy TYO in terra natia: benché in Giappone lo sport più diffuso non sia sicuramente il calcio, Winning Eleven 6 è riuscito ad incanalare una lunga coda, formatasi alle prime luci del mattino, presso i negozi di Yodobashi. Evolution ha avuto il piacere di provare il titolo Konami. Partendo dall'aspetto stilistico, c'è da dire che l'utilizzo delle piattaforme di sviluppo renderware comincia a dare segni di cedimento: nonostante un livello di dettaglio (soprattutto facciale) dei calciatori innalzato ancora più rispetto a WE Final Evolution, quando si presentano troppi atleti nella stessa porzione di campo (nei corner o nelle punizioni in area) ci sono alcuni rallentamenti. Detto questo, tutto ciò che rimane è un vero capolavoro: velocità di gioco innalzata, giocatori molto più "personalizzati" e differenziati (ora potrete tentare una volata solitaria dalla vostra metà campo alla porta avversaria), possibilità di dribbling e finte in corsa, portieri finalmente più intelligenti, colpi di testa, contrasti e stop migliorati, I.A. migliorata, possibilità di disputare la Konami Cup con le squadre di club. E ancora: nuovi giocatori, nuove animazioni di esultanza, tifo del pubblico più caratterizzato, 40 squadre totali per la Master League, sezione Edit mode ed allenamento completamente rinnovati... Potremmo andare avanti per ore, ma l'unica cosa che faremo è giocare e giocare fino al prossimo mese, quando potremo svelarvi nel dettaglio le nostre impressioni.

WINNING ELEVEN SU GC E GBA

Come se non bastasse la versione PS2 a far felici milioni di videogiocatori, Konami ha da poco immesso sul mercato nipponico Winning Eleven World Soccer per GBA. È davvero incredibile constatare come questa trasposizione "tascabile" sia una fedele copia di quanto giocato su PsOne e PS2: a parte qualche rallentamento, si ritrovano tutti i colpi e le animazioni delle versioni "originali". Inoltre, Konami ha annunciato lo sviluppo di un episodio di Winning Eleven anche per Game Cube.

MICRO NEWS

Un chip unico per PS2

Il presidente di Sony Computer Entertainment Ken Kutaragi ha annunciato che Emotion Engine e Graphics Synthesizer della PS2 verranno uniti in un unico chip.
Il nuovo chip che misurerà 0.13-Micron verrà prodotto nello stabilimento Sony di Nagasaki in Giappone, consentendo a Sony di risparmiare parte delle spese di produzione. Ciò potrebbe tradursi in una riduzione del prezzo di vendita della PS2, anche se nulla è stato per il momento annunciato in via ufficiale.

Silent Scope 3

Konami of Europe ha annunciato il seguito di Silent Scope 2 per PS2, previsto entro la fine dell'anno. I livelli del gioco si svolgeranno su una nave sommersa simile al Titanic. Konami ha rivelato che il gioco si evolverà in base alle scelte del giocatore e quindi avrà finali diversi a seconda dello svolgimento effettivo della partita.

Un nuovo GT Concept

Polyphony Digital (il team creatore della serie Gran Turismo) è al lavoro sul nuovo spin-off della saga denominato provvisoriamente GT Concept Geneva. Il gioco vanterà una vasta serie di automobili nuovissime, come la Ford Mondeo GT Concept, la Maserati 320S Concept e l'Opel Astra Coupé Concept. GT Concept Geneva dovrebbe essere rilasciato entro luglio in Giappone.

Leader "pigliatutto"!

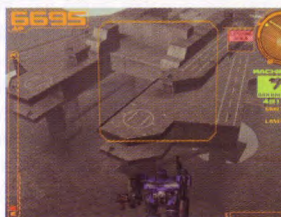
Prosegue senza sosta l'accaparramento di publisher importanti per Leader S.p.A., società varesina in decisa crescita. Gli ultimi "acquisti" sono stati 3DO (linea Army Men, Shifters), Downforce di Virgin e, non meno importante, Eidos e tutta la sua line-up futura (Tomb Raider Angel Of Darkness, Hitman 2).

LO SPORT DI UBI SOFT

LO SPORT DEL FUTURO SECONDO INFOGRAMES SARÀ FATTO DI SCONTRI ALL'ULTIMO SANGUE ALL'INTERNO DI VASTE ARENE

Ennesima rivisitazione in chiave futuristica della moderna pallamano. Ubi Soft ha difatti annunciato lo sviluppo di Deathrow, previsto per il momento esclusivamente su Xbox. Deathrow è uno "sport futuristico" che fa degli scontri il suo punto focale. Alla guida di una squadra composta da quattro elementi (130 personaggi globali), dovremo cercare di eliminare fisicamente i componenti del team avversario (13 squadre in totale) e di ottenere più punti possibili all'interno di splendide arene (15 più quelle segrete nella versione completa) ognuna ambientata in una particolare sezione del globo terrestre. Inoltre, sarà presente una sezione "manageriale", dove potremo studiare le nostre tattiche, allenare i nostri campioni e gestire i potenziamenti (un po' come avveniva nel mitico Speedball 2 su Amiga). Gli sviluppatori svedesi SouthEnd porteranno il livello grafico a vette di eccellenza mediante l'ausilio di bump mapping e reflection lighting. L'uscita di Deathrow è fissata per l'autunno.

I TITOLI METRO 3D

Metro 3D, piccola software house europea, sale alla ribalta per aver acquistato i diritti di distribuzione dei classici Cinemaware per Gameboy Advance e dei titoli From per PS2. Per il momento si comincia con Armored Core 2 Another Age (un titolo d'azione con mech componibili) e King's Field IV (RPG in prima persona), previsti ambedue per il prossimo luglio.

RPG IN RETE

ARRIVA DA PHANTAGRAM IL NUOVO MMORPG PER PLAYSTATION 2 E XBOX

Questo Shining Lore, atteso entro la fine dell'anno per PS2 e Xbox è, similarmente ad Ultima on-line e ad Everquest, un MMORPG.
Connettendoci in qualsiasi momento alla rete, avremo a disposizione mondi interi su cui interagire e vivere la propria avventura. Phantagram, sviluppatore del titolo, parla di un engine grafico dedicato che gestirà la bellezza di un milione di poligoni al secondo con texture a 32 bit, effetti luce e palette grafiche liberamente ispirate a Final Fantasy, in modo da riprodurre quel senso di "dramma" tipico del capolavoro Square. Presente la possibilità di creare il proprio personaggio combinando varie parti del corpo, come capelli, colore degli occhi, statura. Il tutto, scegliendo fra un vastissimo repertorio di dettagli. Ci saranno cinque mondi da visitare (completamente in 3D), diverse mansioni da svolgere, quali il combattente, l'ingegnere, il disegnatore, il cuoco, e nuove abilità da acquisire durante lo svolgimento del gioco, per affrontare al meglio i combattimenti (che, ricordiamo, avverranno in tempo reale).

PIEDIPIATTI **ANNI '70** SU PS2

EMPIRE INTERACTIVE AL LAVORO SULLA TRASPOSIZIONE DIGITALE DI STARSKY AND HUTCH, TELEFILM CULT ANNI '70

In un momento in cui vanno di moda i Tie-In ispirati a personaggi del mondo dei fumetti, Empire tenta di sfruttare la licenza di un popolare telefilm. Prendete Crazy Taxi ed incrociatelo con uno sparatutto, otterrete come risultato il nuovo titolo della Empire dedicato alla famosissima serie televisiva che tanto affascinò le nostre giornate di dolci fanciulli nei lontani anni '70. Starsky and Hutch vanterà ambientazioni fedelmente riprodotte, nonché una rappresentazione dei due agenti fedele alla controparte originale, con tanto di pantaloni a zampa d'elefante. Le modalità di gioco annunciate prevedono, oltre allo story mode, un'interessante modalità cooperativa: mentre un giocatore guiderà la macchina attraverso i vari inseguimenti, l'altro dovrà tenere a bada i malviventi con l'arma da fuoco. Se l'atmosfera riprodotta sarà all'altezza della serie televisiva, i nostalgici del tempo (e non solo) avranno il loro gioco definitivo.

DISTRUZIONE **ROBOTICA** PER **XBOX**

TORNA SU XBOX LA POPOLARE SAGA DI BATTLETECH, GIOCO DI RUOLO CHE HA BENEFICIATO DI NUMEROSE VERSIONI DIGITALI SU PC NONCHÉ DI UNA ARCADE

Microsoft Game Studios, la divisione interna della casa di Redmond che si occupa esclusivamente di videogame, ha da poco diffuso le prime informazioni riguardo a Mech Assault, un titolo che promette di includere molta più azione di quanto visto su PC. Dopo aver scelto il nostro Mech da una rosa di 12 robot differenti, potremo dare adito alla nostra recondita rabbia distruttiva: palazzi, automezzi, ponti, elicotteri in volo: tutto è stato realizzato al meglio per essere abbattuto dai colpi delle nostre armi. Oltre alla modalità campagna, Mech Assault potrà godere di una efficace modalità multiplayer che si avvarrà delle capacità di connessione On-Line di Xbox. A presto per nuove informazioni!

IL DIAVOLO PRENDE IL TRENO

NUOVI DETTAGLI E PRIME IMMAGINI DI RESIDENT EVIL 0, IL NUOVO TITOLO DELLA SAGA PREVISTA SU GAME CUBE

Le prime immagini diffuse da Capcom riguardo il prequel della saga, che apparirà in esclusiva su Game Cube, confermano l'ambientazione "inedita" ideata dagli sviluppatori: l'interno di un treno. Nei panni di Rebecca Chambers o, in alternativa, di Billy Cohen dovremo tentare di bloccare il treno della morte in arrivo nella stazione di Racoon City. La veste grafica di Bio Hazard Zero strizza l'occhio a quanto di buono Capcom ha mostrato nel remake del primo titolo su GC. Speriamo solo venga migliorata la struttura dei comandi. Il titolo consterà di ben tre mini-DVD! Ne sapremo di più al prossimo E3.

IL RITORNO DEL DRAGO

UNIVERSAL STUDIOS AL LAVORO SUL NUOVO EPISODIO DI SPYRO THE DRAGON, QUESTA VOLTA IN SVILUPPO SU PS2

Vivendi Universal è al lavoro sulla versione PS2 delle avventure del piccolo drago nato dalle menti di Insomniac. Il titolo del prossimo capitolo sarà: Spyro - Enter the Dragonfly. Il gioco, la cui pubblicazione è prevista per il periodo natalizio, prevede nuove e differenti ambientazioni nonché inedite abilità per Spyro. Il draghetto, infatti, oltre alle solite fiammate "sputerà" ghiaccio, elettricità e persino delle magiche bolle. La trama racconta della scomparsa di tutte le libellule durante la Festa dei Draghi. Il furto di questi simpatici animaletti, fonte della magia dei grandi rettili, scatena l'ira dei draghi e il giocatore, nei panni di Spyro, dovrà ritrovarle tutte per riportare la situazione alla normalità.

LA RABBIA DI JALECO SU PS2

UN PICCHIADURO FANTASY PER PCCW JAPAN, IL NUOVO NOME DELLA RINATA JALECO, STA PER APPARIRE SU PS2

Ragingbless, previsto in Giappone per l'inizio di giugno, è un picchiaduro a scorrimento che prevede il gioco in coppia e in quattro per la modalità arena. Interessante il sistema di combo per gli scontri corpo a corpo e le magie, spettacolari ed efficaci, utilizzabili come nel vecchio Golden Axe.

MICRO NEWS

Turok Evolution su GBA!
La prossima "evoluzione" della serie di sparatutto in prima persona ambientanti nel mondo di Turok (Turok Evolution), di cui trovate una breve anteprima nelle pagine seguenti, è destinato a comparire anche su Game Boy Advance in una conversione che dovrebbe percorrere la stessa strada dell'originale, dando di fatto vita ad un nuovo FPS sul piccolo portatile di casa Nintendo.
La conversione, ad opera di un team interno ad Acclaim, dovrebbe raggiungere gli scaffali dei negozi europei nel prossimo settembre.

La collina del silenzio
La versione Xbox di Silent Hill 2: Restless Dreams sarà convertita su PlayStation 2 e sarà pronta all'inizio di luglio. L'annuncio ufficiale è stato dato da Konami Computer Entertainment Tokyo pochi giorni fa. Il gioco sarà l'esatta trasposizione della versione Xbox, ed includerà un nuovo scenario chiamato Born from a Wish, nel quale i videogiocatori potranno assumere il ruolo di Maria. L'uscita del titolo Konami per PS2 è al momento prevista per il 4 Luglio in Giappone.

Action Figures d'autore
Con la presentazione di Dragon's Lair 3D al prossimo E3 saranno mostrate anche le relative "action figures" dei personaggi della saga. I primi modelli saranno dedicati a Dirk the Daring (il protagonista), Daphne (la principessa da salvare), il mago Mordroc e il dragone Singe. Prodotti dalla stessa Digital Leisure, ancora non ci è dato di sapere se saranno importate ufficialmente in Italia.

RACING EVOLUZIONE

Si chiama Racing Evoluzione, ed è il nuovo titolo Infogrames, sviluppato dagli italianissimi Milestone. Le prime foto lasciano davvero ben sperare, al prossimo E3 ne vedremo delle belle...

FINE DEL GIOCO

EMPIRE DISTRIBUIRÀ SU PS2 UN NUOVO SPARATUTTO CON LIGHT GUN CON UNA PROTAGONISTA D'ECCEZIONE

Endgame. La fine del gioco. Ambientato in un futuro non troppo lontano da noi, questo sparatutto in stile Time Crisis ci mette nei sensuali panni di Jade, alla ricerca del suo amato fidanzato, catturato come ostaggio dai malviventi di turno. Tutto ha inizio un bel giorno a New York, dove la bella Jade, tipica ragazza americana, studiosa di moda, riceve un video-messaggio in cui Tyler, il suo uomo (che lavora per conto della Dreamcorp, sviluppatrice di realtà virtuali), lancia una disperata richiesta d'aiuto: alcune guardie, infatti, si stanno avvicinando alla sua abitazione con losche intenzioni... Da lì a poco, impugnata l'arma, Jade diventa la protagonista del nuovo titolo dell'Empire Interactive. Endgame porterà i giocatori in giro per l'Europa fra scenari inglesi, svizzeri e anche nostrani. La versione finale del gioco sarà compatibile con la GunCon2. Una delle caratteristiche più affascinanti è quella della totale interattività dell'ambiente circostante: tutto ciò che ci circonda può essere raggiunto dai nostri colpi, ed avere effetti sullo svolgimento dell'azione. La nostra situazione psicofisica verrà rappresentata da una barra di stato accompagnata da un timer che scandirà il tempo rimasto. In quest'ambiente 3D troveremo come ostacoli personaggi dotati di un'AI molto reattiva. In poche parole, i nemici da noi affrontati studieranno, chi più chi meno, la situazione per metterci in difficoltà. I combattimenti saranno gestiti dalla CPU in tempo reale e non ci sarà mai lo stesso schema predefinito nella medesima situazione: tutto muterà in base ai nostri movimenti. Tra le varie modalità di gioco saranno presenti un interessante Mirror-Mode, una sezione Allenamento, ed un ben più accattivante modo multiplayer. Il comparto sonoro si avvarrà della moderna tecnologia Digital Surrond 3D 5.1 a 24bit. Gustiamoci le foto nell'attesa della iminente recensione.

MICRO NEWS

Ratchet & Clank
Sony ha rilasciato i primi dettagli riguardo il nuovo titolo Insomniac previsto per PS2. Il titolo vede protagonisti un buffo pipistrello alieno di nome Ratchet e un simpatico robot chimato Clank. Il gioco, sviluppato utilizzando lo stesso engine di Jak And Daxter, si avvarrà di una struttura completamente libera che permetterà al giocatore di scegliere in quale sequenza affrontare i livelli. Inoltre, al contrario del titolo Naughty Dogs, qui sarà possibile comandare entrambi i personaggi.

Splashdow si tuffa su Xbox
Il titolo Infogrames dedicato allo sport acquatico preferito dai possessori di console Nintendo, dopo aver stupito e divertito su PS2, arriverà su Xbox, con una conversione che ne manterrà intatte le caratteristiche vincenti e che dovrebbe aggiungere qualche nuova modalità e una risoluzione grafica migliorata.

Anche Square si dà al calcio
Square si tuffa nei titoli calcistici con il suo World Fantasista. Il gioco, in fase di sviluppo su Playstation 2, vanterà la presenza di ben 35 nazionali. Testimonial ufficiale di World Fantasista sarà Hiroshi Nanami, campione della squadra giapponese Jubilo Iwata.

LA STRANA COPPIA DI XBOX

ARRIVA IN ESCLUSIVA SU XBOX IL SEGUITO DI QUEL TOEJAM AND EARL, CHE CI FECE DIVERTIRE SU MEGADRIVE

ToeJam & Earl 3, nuovo action-adventure in sviluppo presso gli studi Sega, arriverà entro la fine dell'anno su Xbox. Come molti di voi ricorderanno, il prequel, uscito una decina d'anni fa per Megadrive (console 16 bit della Sega), era un platform con protagonisti due alieni fuori di testa, dalle ambientazioni pischedeliche/funky, innovativo quanto basta e così bizzarro da risultare affascinante e divertente anche a chi non amava particolarmente i giochi in stile platform. Lo sviluppo del nuovo titolo è affidato a Visual Concepts, società famosa per la sua linea di sport americani. Il gioco vedrà ToeJam & Earl tornare sulla Terra per recuperare i 12 sacri album del Funk smarriti sul nostro pianeta, cercando di convertire i terrestri infedeli alle vie della musica Funk. Per raggiungere lo scopo, i due eroi dovranno superare fasi di esplorazione, di rhythm game nonché platform (la maggior parte). Confermato il supporto per il gioco in doppio simultaneo e una palette di colori davvero... esplosiva!

A NAMCO PIACE NINTENDO!

UN NUOVO EPISODIO DI STARFOX ARRIVERÀ PER GAME CUBE AD APRILE 2003 SVILUPPATO DAGLI AUTORI DI ACE COMBAT 04

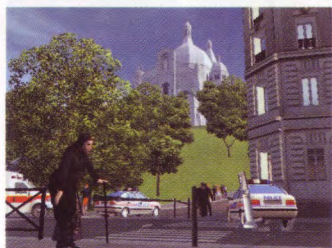
Starfox, ma non solo: Namco sembra essersi davvero invaghita del cubo Nintendo ed ha annunciato anche lo sviluppo di un RPG (il seguito di Tales of Phantasia) che arriverà a Luglio 2003. Starfox, previsto anche in versione Coin-Op, sarà disponibile per Game Cube entro l'aprile 2003.

SOSTANZIALMENTE MGS

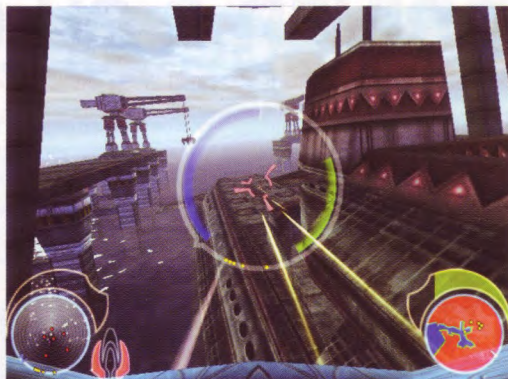
METAL GEAR SOLID 2 ARRIVA SU XBOX IN UNA VERSIONE RIVISITATA MENTRE UN NUOVO EPISODIO DI SILENT HILL È IN SVILUPPO PER PS2

Metal Gear Solid Substance. Con questo titolo, Konami pone fine alle voci che volevano cancellato il porting della creazione di Kojima su Xbox. Va però detto come, questo episodio (che sembra essere una versione "director's cut" del precedente) arriverà in contemporanea anche su PS2 e PC. Nelle intenzioni di Konami, la saga di Snake dovrebbe avere un nuovo sequel ogni due anni. Staremo a vedere. A proposito di PS2, Konami ha da poco ufficializzato l'inizio dello sviluppo di Silent Hill 3, sequel di una delle più angoscianti avventure horror giocate su console.

FOLLIE SULLE STRADE DI MICROSOFT

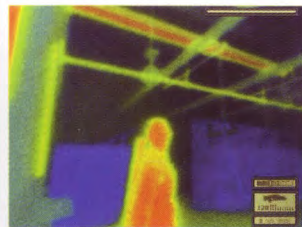
LA TENDENZA A CONVERTIRE I FRANCHISE DI MAGGIOR SUCCESSO DI MICROSOFT DA PC A XBOX SI RAFFORZA CON QUESTO TITOLO DI CORSE "ALTERNATIVO"

Microsoft ha rilasciato le prime immagini di Midtown Madness 3.
Il gioco, che vede i suoi natali su piattaforma PC, è sotto lo sviluppo dei portentosi Digital Illusions. Le ambientazioni questa volta saranno Parigi e Washington DC. Si segnalano la presenza di passanti e traffico realistico, e una nuova modalità Carriera.

UN'AQUILA DA BATTAGLIA

Lost Toys sta sviluppando per conto di Infogrames un gioco di guerra con impostazione di sparatutto in prima persona, dotato di un impatto narrativo molto accattivante. Saremo trasportati in un immediato futuro in cui la terra è segnata da profondi cambiamenti climatici. I principali abitanti di questo nuovo mondo sono due popoli di culture differenti: i Forseti ed i Muspell. All'interno di scenari apocalittici, dovremo assumere il comando di una delle due fazioni e intraprendere missioni atte a far valere la supremazia personale su tutto il territorio. Azione e strategia, nonché trama e modo di gioco, ricordano da vicino quello che è stato per molto tempo un must: Command e Conqueror, corredato giustamente da una veste grafica adatta alle macchine odierne.

IL RITORNO DI SHINOBI

Dopo una serie di rumors piuttosto insistenti, sono state difusse sulla rete le prime screen relative alla versione 128 bit di un classico da sala giochi risalente al 1987: Shinobi. Il protagonista dell'avventura, un ninja di nome Hotsuma, armato con shuriken e dotato della possibilità di camminare/rimbalzare sui muri, si muoverà all'interno di fondali interamente tridimensionali che ricordano da vicino Strider 2 di Capcom. Lo sviluppo è nelle abili mani degli OverWorks, autori di Sakura Taisen ed Eternal Arcadia.

SEGRETISSIMO

Ubi Soft sta sviluppando per Xbox il nuovo titolo basato su un romanzo di Tom Clancy: Sprinter Cell. Il gioco, che vedrà la luce in autunno, ci vedrà nei panni di Sam Fisher, un membro della Third Echelon (sussidiaria del gruppo di agenti segreti Black Ops), penetrare all'interno di fortezze ultratecnologiche senza lasciare traccia per distruggere i dati custoditi negli elaboratori del nemico. Maggiori informazioni sono attese per l'E3.

MICRO NEWS

Time Splitters multiformato

Il sequel dell'FPS sviluppato da Free Radical per Eidos, Time Splitters 2, arriverà oltre che su PlayStation 2 anche in versione Xbox e Game Cube. Nonostante l'avanzata fase di sviluppo, una data di uscita per la versione definitiva non è stata ancora comunicata.

Game Cube Virtuale

Virtua Fighter Quest è il titolo ufficiale del nuovo gioco in sviluppo da parte di AM2 per Nintendo Game Cube. L'annuncio è stato dato all'ultimo Game Jam. Il gioco sarà presumibilmente un RPG con sezioni di combattimento che riprendono le gesta dell'arcade. La data d'uscita è fissata per il 2003.

Sportivamente Namco

Arrivano le prime screen di Family Tennis Advance, il nuovo titolo tennistico previsto per GBA da parte di Namco. Il gioco, in uscita in Giappone il 14 giugno, avrà 5 livelli di difficoltà, 10 superfici diverse e numerose modalità di gioco, come Torneo, Sfida, Allenamento oltre all'immancabile Multiplayer (usufruibile anche da quattro giocatori in contemporanea).

Cidiverte come Sony

Cidiverte, importante distributore di software per il territorio italiano, ha deciso di imitare Sony e la sua linea "Platinum" creando una propria serie economica per PS2. L'iniziativa, partita il 26 di aprile e vanta nell'offerta titoli interessanti quali Penny Racers, Lakemaster EX, City Crisis, Oni, Robot Warlords, 4x4 Evolution e Smuggler's Run!

LA RAGAZZA KCET

IN SVILUPPO SU PS2 IL NUOVO TITOLO DEGLI AUTORI DI METAL GEAR SOLID

Il team Konami KCET, ha annunciato di essere al lavoro su Cool Girl: un gioco d'azione ed esplorazione ispirato ad un noto anime prodotto da Takara. Il gioco, previsto entro la fine dell'anno per PS2, ci farà vestire i panni di due agili donzelle, specialiste nell'uso delle arti marziali e dei computer. Presto ulteriori dettagli.

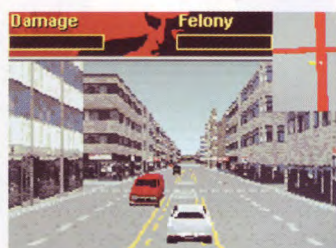
TECMO RESUSCITA RYGAR

ANCHE TECMO CONTAGIATA DALLA FEBBRE DEI REMAKE: PROSSIMAMENTE SU PS2 ARRIVERÀ NIENTEMENO CHE RYGAR!

Anche Tecmo passa ai remake delle "vecchie glorie" degli anni '80. Il lifting cosmetico questa volta tocca ad un gioco platform/azione del 1986: Rygar. Il titolo completo della nuova versione, prevista per il monolite nero Sony, sarà Rygar - The Legendary Adventure. Nell'attesa della presentazione ufficiale, che avverrà al prossimo E3 di Los Angeles, vi mostriamo le prime immagini, che denotano un'ambientazione tipicamente mitologica e mostrano la caratteristica arma del protagonista, che riprende in toto quella della versione originale (una sorta di mazza d'acciaio dalle movenze di uno Yo-Yo).

DRIVER 2 SU GBA

INFOGRAMES PUBBLICHERÀ IL SUO CAPOLAVORO ANCHE SU GAMEBOY ADVANCE

Ecco una delle prime immagini relative alla conversione per GBA di Driver 2. Il titolo, anche nella sua versione tascabile, conserverà tutte le caratteristiche che ne hanno decretato il successo su PsOne. L'engine tridimensionale promette scontri e danni in tempo reale alla nostra vettura e all'ambiente ed un framerate stabile attorno ai 25 fps. Previsto anche il supporto per il multiplayer.

POKÉMON ADVANCE

PRIME INFORMAZIONI SU POKÉMON ADVANCE, NUOVO EPISODIO DELLA SAGA

Come era lecito (e logico) attendersi, Nintendo sta per traghettare uno dei suoi franchise di maggior successo, sulla sua console portatile 32 bit Pokémon Advance, previsto per un imprecisato periodo di questo 2002, includerà un nuovo sistema di combattimento, una nuova città e due nuovi protagonisti, che vi mostriamo qui a destra.

GAME CUBE ON THE BEACH

DONNE, MARE E PALLONI SONO GLI INGREDIENTI DEL PROSSIMO GIOCO PER GAME CUBE IN ESCLUSIVA DA SEGA

Beach Spikers, ammirato quest'anno in sala giochi, farà la sua comparsa su Game Cube americano entro l'estate. Nel titolo sviluppato da AM2 saremo alle prese con squadre femminili di Beach Volley nel tentativo di conquistare il trofeo della Sega Federation. Previste inevitabili modalità aggiuntive quali training e modalità multigiocatore.

ZOIDS AL CUBO

Eccovi alcune screen del gioco dedicato alla serie televisiva nipponica Zoids Vs. Il titolo, che apparirà su Game Cube questa estate per opera di Tomy, sarà un gioco d'azione distruttiva alla Vigilante 8 dove, alla fine del combattimento, potremo utilizzare i punti guadagnati per acquistare nuove parti meccaniche da aggiungere alla nostra creatura. Previsti 40 personaggi, 20 arene e una modalità due giocatori in split screen.

MAJESCO PICCHIA DURO!

SPORT E CARTOON SI FONDONO ANCORA, QUESTA VOLTA PER MERITO DI MAJESCO, CHE CI PROPONE BLACK AND BRUISED!

Majesco torna sul mercato console con un gioco di boxe dai tratti cartooneschi e dai personaggi buffi e molto colorati: Black And Bruised. Merito sicuramente della curiosa veste grafica e della cura riposta nella realizzazione dei volti degli atleti (21 in totale), che mutano espressione ad ogni colpo subito o inferto. Uscita in autunno.

MICRO NEWS

Che fine ha fatto Outcast II?

Appeal, sviluppatore di The Lost Paradise: Outcast II, seguito dell'action/adventure per PC Outcast, previsto in uscita per l'autunno su PS2, ha attualmente bloccato i lavori. Le motivazioni, come si evince collegandosi al sito ufficiale, sono da ricercarsi in una improvvisa e prioritaria richiesta di sviluppo di un nuovo titolo, da parte di Infogrames. Outcast II slitterà probabilmente all'anno venturo.

La quarta distruzione

Secondo rumors insistenti, Studio 33, team interno di Sony, sarebbe segretamente al lavoro sul quarto episodio di Destruction Derby. Nessun dettaglio è per il momento trapelato a riguardo, è lecito però attendersi una grafica letteralmente ricostruita, tenendo in considerazione le potenzialità di PS2 e il supporto per la modalità di gioco on-line. Dopo l'E3 ne sapremo sicuramente di più!

Wrath ha un publisher!

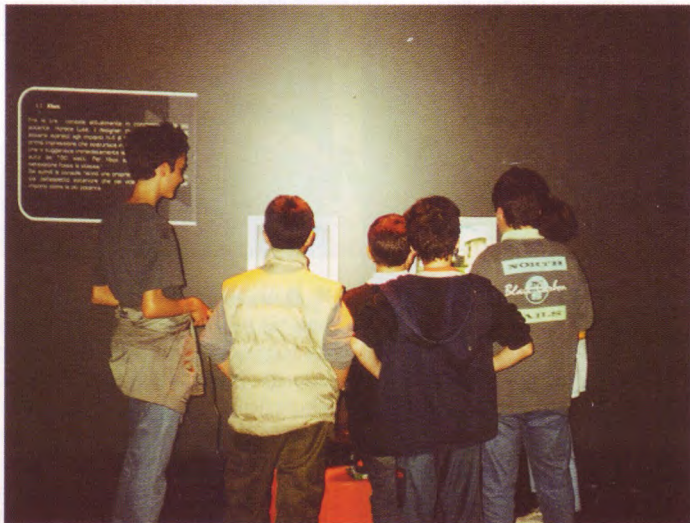
Il titolo sviluppato dal team The Collective, di cui vi abbiamo presentato una breve anteprima sul numero 1 di Evolution Magazine, ha finalmente un publisher, e che publisher! Sarà infatti Lucas Arts a produrre Wrath per piattaforme Xbox. Probabile, inoltre, la conversione per PS2 e Game Cube.

Enclave arriva sul monolite

Starbreeze Studios (sviluppatore) e Conspiracy Entertainment (produttore) confermano l'arrivo di Enclave su PlayStation 2. Il gioco, dalla grafica davvero molto dettagliata e caratteristica, era sino ad ora esclusiva Xbox. Enclave è sostanzialmente un FPS basato sull'utilizzo delle armi bianche e magie tra Elfi, Guerrieri e Orchi. L'uscita del titolo è prevista prima dell'estate.

CULTURA E VIDEOGAMES

ROMA OSPITA LA PRIMA MOSTRA EUROPEA DEDICATA ALLA STORIA DEL VIDEOGIOCO, DAGLI ALBORI AI TEMPI MODERNI

1300 metri quadri d'estensione, 900 metri di pareti espositive, quasi 300 videogames, più di 40 console fra vecchie e nuove. Finalmente, dopo gli anni del medioevo videoludico, l'universo dei videogames ha ciò che da qualche tempo meritava: la consacrazione a livello artistico. Play, la prima mostra in Europa dedicata ad un hobby che è divenuto col tempo sempre più diffuso, rappresenta un motivo di interesse per il neofita e di orgoglio per ogni appassionato. Evolution non poteva mancare. Una volta entrati si viene accolti da un'atmosfera rilassante e da un ambiente completamente rivestito di pareti nere. La prima cosa che ci compare dinnanzi è un'intelligentissima, nonché, spiritosa scritta "Loading" a caratteri cubitali che ci indica la strada da seguire per raggiungere il primo livello dell'esposizione. Il suono generato dal video di Pong è assordante e "piacevolmente" fastidioso. Da qui comincia il viaggio tematico ideato dall'organizzazione fieristica: sei sale dedicate a sei periodi storici del videogioco. Nella prima, gli albori, facevano bella mostra di sé, accanto ai numerosi tabelloni informativi (note biografiche su personaggi di rilievo come Jeff Minter e Bushnell) alcuni pezzi da museo come l'Odyssey 1000 e il NES, con tanto di pistola Zapper. Peccato mancasse il robottino (qualcuno se lo ricorda?). La sala 2, un vero tuffo al cuore per quelli della nostra generazione, mostrava i primi computer 8 e 16 bit dell'epoca, con tanto di proiezione ciclica di alcuni titoli rappresentativi che giravano su Commodore Amiga. Dopo aver visto Lupo Alberto e Cattivik di Idea Soft, un sentimento misto di rimpianto e gioia ha pervaso il nostro cuore. Per tacer del bellissimo Super Nintendo, accatastato in una bacheca con tanto di cartuccia giapponese di Megaman in perfetto stato. Accanto ad esso, un PC-FX della NEC (mai arrivato da noi), il potentissimo Turbo Grafx e un Megadrive con Mega-CD annesso. Nascosto in un angolo della sala lo sfortunato CD-TV della Commodore, un tentativo dubbio di portare la multimedialità nelle famiglie degli anni '90. La sala 3 è dedicata alla PSX e al boom generato dai videogames come fenomeno di massa. Due statue a grandezza naturale di Lara Croft e Solid Snake, permettevano ai visitatori di trovarsi faccia a faccia con i personaggi dei loro giochi preferiti. La sala 5, univa il mondo dei videogames a quello del cinema e della musica. Poteva mancare Rez, proiettato, per l'occasione, su un maxi schermo atto a catturare le attenzioni dei visitatori? Presente anche il trailer di "The Lord Of The Rings" per Xbox (praticamente non si è visto nulla!) e una breve storia iconografica su alcune famose licenze filmiche sfruttate dal mondo dei videogames. Chiudeva in bellezza la sesta stanza, dove il pubblico più giovane, poteva dilettarsi a provare dal vivo PS2, Game Cube ed Xbox. Presenti Virtua Fighter 4, Dead Or Alive 3, Rogue Leader, Luigi Mansion, Wave Racer e GT3. Una sezione non troppo in linea con la filosofia "storica" della mostra, ma che, indubbiamente, ha convinto qualche giovane e scettico visitatore a pagare il prezzo del biglietto. Da segnalare una vetrina con più di 50 tra console palmari, schiacciapensieri, gameboy e console portatili. Personalmente abbiamo trovato la mostra interessante, benché non priva di qualche incongruenza: è vero che lo spazio espositivo è il più grande d'Europa, ma in quanto a completezza e a contenuto "fisico", la strada da fare è ancora molta. Nella vasta e ottima collezione di Game & Watch e console portatili mancano, ad esempio, diverse versioni del Gameboy e la Pocketstation. Discutibile, poi, l'assenza di cabinati o schede da sala d'epoca, di macchine importanti come l'Atari ST, l'Amiga 1200, il CD32, l'Amstrad CPC o l'MSX. La completa defezione di console giapponesi Nintendo come il Famicon Disc o il Nintendo 64 con la sua periferica 64DD (unità a dischi magnetici da 64 mega), aumenta ancora di più il nostro dispiacere. I giochi, poi, a parte poche eccezioni, sono proposti come screen ingrandite incollate su dei teli usati come divisori tra i vari reparti. Da segnalare anche alcuni errori di "forma": il Nintendo 64 europeo, ad esempio, privo di pad o il Saturn bianco giapponese munito di pad europeo nero... In definitiva, Play è una mostra interessante che merita di essere visitata dagli appassionati. Non aspettatevi però troppo: potreste rimanere in parte delusi.

MERCEDES BENZ A 128 BIT

UN TITOLO DI CORSE CHE PRENDE SPUNTO DALLA SAGA DI NEED FOR SPEED MA AGGIUNGE UNA LICENZA PRESTIGIOSA

TDK Mediactive ha annunciato lo sviluppo di Mercedes Benz World Racing, un gioco di corse che riprende le tematiche di Need For Speed: Porsche 2000 (PsOne) a consacrazione della popolare impresa tedesca di autovetture. Il titolo ci permetterà di pilotare un parco automobili della scuderia tedesca all'interno di ambienti originati da un engine tridimensionale "rivoluzionario, inedito e sbalorditivo". Prima di scendere in pista, dovremo settare con cura i 150 (!) parametri che rendono le nostre vetture digitali parimenti simili a quelle reali. La data di uscita di Mercedes Benz World Racing per le piattaforme Xbox e PS2 non è stata ancora annunciata.

LA TIGRE DI EA

KY, LA TIGRE DELLA TASMANIA, SARÀ IL PROTAGONISTA DEL NUOVO TITOLO EA

Electronic Arts ha annunciato lo sviluppo per PS2 e Game Cube di Ty - The Tasmanian Tiger, un platform game tridimensionale con un protagonista degno di cartoon. Nei panni di Ty, dovremo trovare e liberare i nostri compagni dal mondo di Dreamtime. Per farlo, avremo a disposizione un gran numero di azioni performabili, così come la possibilità di prendere parte a dei sotto-giochi. Gli stages, ambientati in cinque diversi mondi (si va dagli altipiani innevati alla foresta pluviale) risultano caratterizzati dall'inserimento di numerosi puzzle da risolvere per facilitarci la via d'accesso a locations nascoste. Sviluppato dagli australiani Krom Studios, il titolo EA è atteso in versione europea per il prossimo autunno.

ARRIVA HITMAN 2

CONFERMATA DA EIDOS LA CONVERSIONE DI HITMAN 2 PER PS2 E XBOX

Hitman 2: Silent Assassin, seguito di un buon gioco d'azione con alcuni elementi stealth, visto su PC l'anno passato, sarà convertito anche su PS2 e Xbox. Ad annunciarlo è la stessa Eidos, che fa sapere come le due versioni presenteranno alcuni dettagli esclusivi rispetto alla controparte PC. Le prime immagini fanno ben sperare...

PLAYSTATION 3

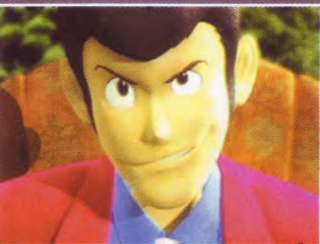
Secondo fonti di stampa nipponiche attendibili, Sony avrebbe deciso di lanciare la Playstation 3 entro il 2005. Per il momento, si sa soltanto che Sony insieme ad IBM e Toshiba sta sviluppando ad Austin, nel Texas, un nuovo processore e nuovi sistemi per il manufacturing process della nuova console, mentre Sony e Toshiba stanno cooperando per realizzare un nuovo tipo di chip grafico. Nel frattempo, non mancano nuovi dettagli sulle parti che comporranno la prossima console Sony. Le futuristiche DDR-II SDRAM sono le memorie candidate per la prossima generazione di Playstation. Kenshi Manabe, vicepresidente senior della divisione semiconduttori di Sony Computer Entertainment ha dichiarato, infatti, che il successore della Playstation 2 "avrà bisogno di memoria ad altissima velocità e con decine di Gigahertz di banda". Kenshi ha proseguito dicendo: "Non sono sicuro che neppure che le prestazioni future previste per il DDR-II siano sufficienti per noi. Playstation 3 richiederà un nuovo tipo di architettura della memoria. Stiamo già discutendo con i nostri partner IBM e Toshiba, sulla soluzione da adottare per questo problema.La console avrà bisogno di una interfaccia tra processore e memoria ugualmente veloce. Il protocollo Hyper Transport progettato da un consorzio con a capo Advanced Micro Devices potrebbe essere un buon candidato, ma ancora non abbiamo preso alcuna decisione in merito". Oltre a questi importanti dettagli, si sa già che la PS3 supporterà il collegamento Internet a banda larga via cavo, ADSL e a fibre ottiche. Attendiamo l'evolversi della situazione per svelarvi ulteriori dettagli.

MICRO NEWS

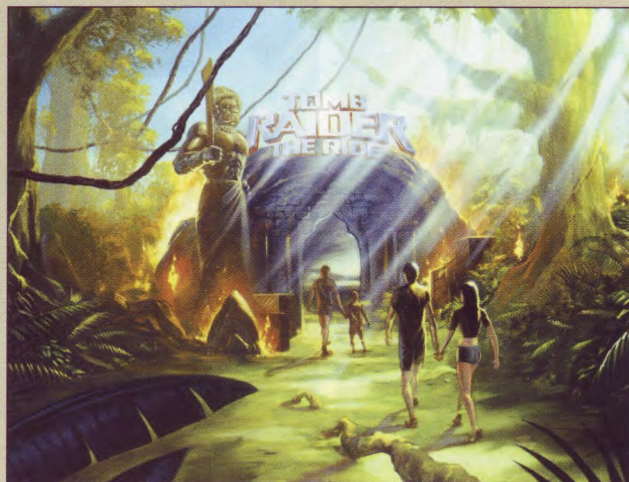
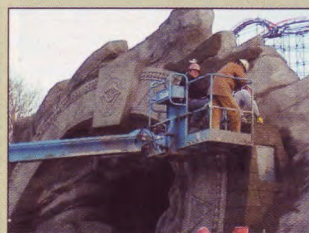
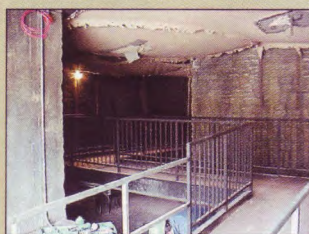
Dino Stalker
Gun Survivor 3 cambia nome e si prepara ad arrivare in Europa a settenbre per PS2, con il titolo Dino Stalker. Speriamo venga migliorata la giocabilità e l'aspetto tecnico che affossarono i prequel.

Full Throttle 2 su PS2
Full Throttle, indimenticata avventura Lucasarts con grafica in stile cartoon, sta per tornare in un energico seguito, su PS2. Ancora non sono trapelati dettagli riguardo al gioco. È probabile che durante l'imminente E3 venga diramato il comunicato ufficiale.

FFXI in Europa
A fugare i dubbi sul possibile arrivo di Final Fantasy XI in Europa, espressi timidamente dal nostro Stefano Manin nell'intro delle recensioni di questo mese, ci ha pensato il presidente di Square Software in persona: Yoichi Wada. Wada ha infatti confermato l'arrivo del gioco in versione americana ed europea, non esprimendosi ancora né su date né su possibilità di bundle con Hard Disk e modem PS2. Presto ne sapremo di più.

Lupin ladro per Banpresto
Entro quest'anno il mitico Lupin, insieme ai suoi inseparabili compagni Goemon e Margot (Fujico per i puristi) impersoneranno il nuovo titolo di azione/avventura annunciato per PlayStation 2 da Branpesto. Il simpatico ladro-gentiluomo dovrà tentare di infiltrarsi in numerose locations al fine di recuperare un tesoro di proporzioni gigantesche. Tra le caratteristiche di gioco è interessante notare la possibilità di adottare numerosi travestimenti e delle realistiche sessioni di combattimento. Lupin III: Legacy of the Magic Knight sarà il titolo del gioco.

THE SOUL WILL NEVER DIE: IL RITORNO DEL MITO

In sviluppo da oltre sei mesi, Soul Calibur II è entrato nella fase di test presso alcune sale giochi nipponiche in quel di Osaka e di Tokyo.
Il titolo, sviluppato su scheda System 246, prevede alcune varianti alla meccanica di gioco classica, che aumenteranno la freneticità degli scontri.
Il sistema "colpo-direzione" per sferrare i colpi basilari non è cambiato: la pressione di un tasto, unita alla scelta di una direzione, farà scagliare al nostro combattente un determinato fendente. Presente il "guard impact" tanto caro ai giocatori di Soul Calibur, ovvero la tecnica che permette di parare il colpo dell'avversario per poi prendere subito l'iniziativa. Questa volta è possibile servirsene mentre ci si sta muovendo in qualsiasi direzione, anche lateralmente. Ciò è consentito dall'utilizzo della tecnica del "motion-blending", processo che anima separatamente la parte inferiore e quella superiore del corpo, permettendo di eseguire un considerevole numero di attacchi in movimento, e conferendo ai personaggi un maggiore realismo. A proposito di questi, aumenta mese dopo mese la lista dei nuovi combattenti previsti per questo seguito. Agli iniziali Cassandra (sorella minore di Sophitia, che utilizza la stessa arma) e Yung Tsung (provieniente dalla stessa scuola di Hwang) si sono aggiunti proprio in questi giorni Rafael, un abile spadaccino dal look aggressivo chiaramente ispirato a Zorro, e il redivivo Maxi, già ammirato in Soul Blade. Da lode il completo restyling grafico dei "vecchi" protagonisti, a cominciare da Voldo, con l'aggiunta di nuove divise personalizzate. Presto nuove informazioni.

LARA CROFT AL LUNA-PARK

A Cincinnati, in Ohio, è in fase di costruzione una gigantesca giostra dedicata a Lara Croft e alla saga di Tomb Raider. Il progetto finale, che vedrà la luce entro la fine dell'anno, rappresenterà l'attrazione più ambiziosa presente all'interno della Paramount's King Island, un parco tematico simile a Disney World (dalla storia trentennale), ma con i personaggi della Paraumont come star principali.

In *Tomb Raider: The Ride*, i visitatori potranno entrare in una struttura dalle fattezze simili ad una gigantesca caverna e rivivere le gesta della popolare eroina scalando rocce, svelando sepolcri, recuperando tesori e picchiando i cattivoni di turno. Il viaggio comincerà con l'ingresso nell'anticamera, guidato da una serie di cunicoli zig-zaganti, che verranno accompagnati dalle note di una colonna sonora dal tratto sacrale.
La parte più eccitante sarà sicuramente il viaggio nel tempio, a cui i divertiti visitatori accederanno per mezzo di un tunnel sotterraneo. Qui, attraverso una serie di camere misteriose, ognuna decorata con antiche rune e simboli orientaleggianti, bisognerà evitare determinate "calamità" (terremoti simulati, ad esempio) e riuscire ad uscirne vittoriosi.

SHOOTOUT POOL

Si chiama Shootout Pool il nuovo simulatore di biliardo sviluppato su scheda Naomi da Sega. La caratteristica che salta subito all'occhio è la predisposizione della plancia del cabinato ad essere utilizzata come una imitazione del tappeto di gioco presente nei veri tavoli, grazie alla stecca virtuale che interagisce con un apposito sensore.
Un'interfaccia utente realistica e gradevole semplificherà al massimo l'apprendimento dei colpi più tecnici. Le modalità di gioco sono tre: il *versus* (contro la CPU o contro un avversario umano), il *practice* e il *tournament*, che ci farà rivivere le gesta dei campioni del gioco a 9 palle. Grafica molto realistica, con possibilità di zoom e di inquadratura dall'alto.

NUOVI GIOCHI NEO-GEO
LA RABBIA DEL DRAGO

Playmore, il nuovo marchio che distribuisce i giochi Neo-Geo, sta per immettere in Giappone un nuovo picchiaduro sviluppato dalla Evoga: Rage Of The Dragons. Caratteristica del picchiaduro 2D sarà la possibilità di utilizzare due lottatori in tag in tempo reale. La trama, seguito della saga di Double Dragon, vede Sunshine City controllata dai malvagi cultori del potere del Drago. Un gruppo di eroi decide di affrontare i capi della religione nera in un sanguinoso torneo.

GAELCO FUORI STRADA

ATV Track, nuovo Coin-Op della spagnola Gaelco, riprende, a cominciare dal cabinato, le sembianze di un vero ATV, uno di quei particolari veicoli adatti sia ai terreni sabbiosi che alle rocce. A nostra disposizione due modalità di gioco: *Practice*, con tre circuiti sui quali correre, e *Competition*, che comporta un giro del mondo virtuale presso le più importanti piste dedicate ai Quad. Tra i livelli di gioco, segnaliamo l'Amazzonia, ricca di piante e di scorciatoie ben nascoste, e le dune di Apurimac Fountains, che si trasformano in roccia superata la scogliera. La scelta dei mezzi comprende quattro diversi Quad e due piloti, che influenzeranno la manovrabilità dello stesso.

IL COIN-OP DEL MESE

Per la serie "i giochi che non vedremo mai in Italia", vi presentiamo Dog Station di Konami, un titolo in cui dovrete addestrare ed allenare un realistico cagnolino selezionato in precedenza tra otto razze diverse. Con l'ausilio di una tastiera disposta sulla plancia del cabinato, potrete impartire i comandi alla bestiola, che li assimilerà con perspicacia. Una volta allenato il vostro cucciolo, potrete salvare la situazione per mezzo di un pratico slot dove inserirete una card apposita. Un titolo molto settoriale, che non crediamo raggiungerà ufficialmente i lidi d'oltreoceano.

FIRST LOOK

GBA GC PS2 XBOX

UN MURO DI SCREENSHOT PER I GIOCHI DEL FUTURO

In queste due pagine trovano spazio, ogni mese, quei titoli che per motivi di "deadline" non sono riusciti a ritagliarsi una fetta di spazio maggiore sulle nostre pagine o sono stati appena annunciati dalle case produttrici. *First Look* sarà il punto di riferimento per le novità dell'ultimo minuto...

[01] Wolverine's Revenge - Activision **[02] Batman Dark Tomorrow** - Kemco **[03] Daredevil** - Encore **[04] Rayman 3** - Ubi Soft **[05] Superman Shadow Of Apokolips** - Infogrames **[06] Zapper** - Infogrames **[07] Colin Mc Rae Rally 3** - Codemaster **[08] Dungeons & Dragons Heroes** - Infogrames **[09] Nickelodeon Party Blast** - Infogrames **[10] Racing Evoluzione** - Infogrames **[11] The Getaway** - Sony **[12] The Mark Of Kri** - Sony **[13] Whacked** - Microsoft **[14] Ape Escape 2** - Sony **[15] Sega Bass Fishing Duel** - Sega **[16] Virtua Tennis 2K** - Sega **[17] House Of The Dead III** - Sega **[18] Sega GT 2002** - Sega **[19] Super Monkey Ball 2** - Sega **[20] Robotech Battlecry** - TDK Mediactive **[21] Panzer Dragoon Orta** - Sega **[22] Reign Of Fire** - Bam! Entertainment **[23] Ricochet Rick** - Titus **[24] Pacman Fever** - Namco **[25] Ninja Assault** - Namco **[26] Pacman World 2** - Namco **[27] Dead To Rights** - Sega **[28] Spy Hunter** - Midway **[29] Kirby's Tilt'n Tumble 2** - Nintendo **[30] RTX Red Rock** - Lucasarts **[31] Gladius** - Lucasarts **[32] XIII** - Ubi Soft **[33] Indiana Jones and the Emperor's Tomb** - Lucasarts

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14

15
16
17
TIME
78
PRESS START BUTTON
18
HONDA
19
TIME
021
20
21
22
23
24
2nd
058
3rd
044
1st
074
Pac-Man moves 5
4th
055
25
LIFE
26
27
M4
30x0
28
LAUNCH IN 15
29
34
000000
285
30
31
32
33

FUTURE'S SIGHT

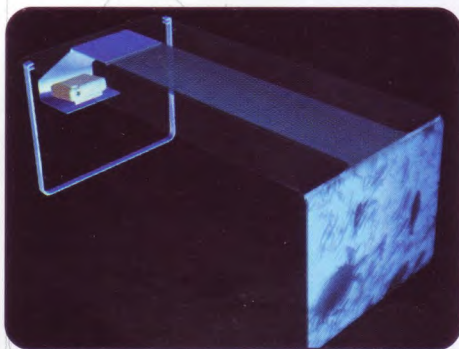
IN DIRETTA DAL FUTURO

Oggetti comuni che si trasformano in potenti strumenti teconlogici. Macchine fotografiche digitali che riducono le loro dimensioni a quelli di una carta di credito. Una tastiera virtuale che funziona come un raggio di luce e, ancora, un'intera casa a disposizione di pochi fortunati che potranno sperimentare innovativi sistemi di Home Entertainment d'avanguardia e di realtà Virtuale. Questo ed altro, all'interno di Future's Sight di maggio...

Nicodemo Angì

www.epson.it

Non chiamatelo tavolo

Un proiettore nascosto promette di rivoluzionare il vostro oggetto d'arredamento

Dovremo farci l'abitudine: gli oggetti sono destinati a "spiazzarci" sempre di più, mostrandoci un'anima diversa da quello che ci si aspetterebbe di trovare in essi. Una lastra di perpex, ad esempio, è candidata a fare l'oblò od un tavolo moderno o, montata in posizione verticale, può funzionare come un separé hi-tech. Quanto prospettato non è uno scenario più o meno futuribile ma, al contrario, una "cosa" che si è già potuta toccare e vedere a Milano. In occasione di Well-Tech, una manifestazione dedicata all'uso della tecnologia in favore del benessere, si è un infatti potuto ammirare in azione Epson Video Table. Questa innovativa soluzione, realizzata in collaborazione con gli architetti dello Studio Cantono, prevede l'impiego di un videoproiettore Epson EMP-715 che, grazie a particolari accorgimenti tecnici, proietta immagini e filmati "dentro" una lastra di perspex spessa 10 millimetri.

Il videoproiettore, inserito nella struttura del tavolo, ne diviene parte integrante e, una funzione consueta quale il mangiare, si potrà così trasformare e arricchire di suggestioni decisamente inconsuete. Non è difficile ipotizzare numerose altre applicazioni per questo tipo di dispositivi: dalle vetrate delle sale d'aspetto che mostrano direttamente l'orario dei treni alla possibilità di visualizzare grafici e bilanci sulle scrivanie di una sala riunione, senza bisogno di ulteriori dispositivi. Come in molti altri casi del genere, i possibili campi di utilizzo sono limitati più dalla fantasia che dalla tecnica.

Un PDA tuttofare

Cyber Boy

È un player MP3, una radio Fm con 10 stazioni in memoria, un registratore vocale ed un versatile PDA con funzioni di agenda, rubrica e gestore delle cose da fare (Things to do) e (tramite PC) della posta elettronica. Non manca poi la calcolatrice scientifica con capacità di visualizzazione delle funzioni sul piano XY. La nuova meraviglia di CMCIA consente l'immissione dei dati sia tramite la scrittura sullo schermo sensibile al tocco che con una tastiera visualizzata sul display.

www.news.philips.com

Big Brother? Un dilettante!

La casa del futuro secondo Philips

Questo tavolo è in realtà un sistema informatico dotato di video, scanner e stampante. Altre periferiche potranno dialogare con "lui", in modalità wireless", semplicemente accostandole.

Come vivrà l'Homo Tecnologicus? Quali saranno le sue reazioni ed i suoi comportamenti? Philips ha deciso di scoprirlo, ed è per questo che ha ideato e aperto a Eindhoven (Olanda) il primo laboratorio per lo studio dell'Ambient Intelligence Home. Philips HomeLab è una casa chiusa verso l'esterno e collegata, mediante telecamere nascoste, microfoni e specchi finti, a sofisticate sale di osservazione. In questo modo i ricercatori Philips possono "vivere" 24 ore al giorno, 7 giorni su 7 con gli ospiti del laboratorio e comprenderne al meglio necessità e motivazioni nell'utilizzo della tecnologia. Qui verranno testati, ad esempio, sistemi di Home Entertainment che rispondono a comandi vocali o in grado di creare ambienti digitali di fantasia per giochi di realtà virtuale. Verrà valutato l'utilizzo di tecnologie inserite in oggetti di uso quotidiano quali uno specchio, o un'interfaccia utente interattiva che riunisce diversi dispositivi domestici in un solo sistema.

Sembra un tagliere ma in realtà è un assistente interattivo che reagirà alla nostra voce, ci fornirà i consigli dello chef e ordinerà gli ingredienti al supermercato.

Ritorno al futuro

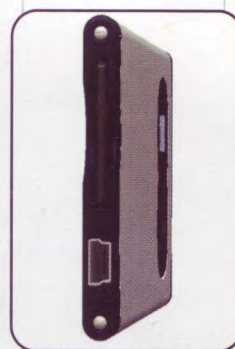
La banda larga nel cielo

Ricordate gli Zeppelin?
I mitici dirigibili che raggiunsero un alto grado di efficienza e che effettuavano regolari collegamenti attraverso l'Oceano Atlantico. Sembra, che questo mezzo di trasporto possa tornare in auge, anche se per impieghi alquanto diversi. La nostalgica e affusolata nave dei cieli si è infatti trasformato in un oggetto hi-tech che, orbitando nella stratosfera ad una quota di circa 21 km, consente di superare il problema dell'ultimo miglio, ossia: come portare la banda larga nelle singole case senza posare chilometri di cavi o di fibra ottica. I dirigibili in questione, chiamati HAPS (High Altitude Plattform Sistem) dovrebbero essere alquanto tozzi (si parla di una lunghezza di 100 metri per un diametro di 50) e rimanere in posizione senza bisogno di enormi apparati motori, grazie alla quasi totale assenza di correnti nella stratosfera.
I vantaggi di questi apparati sembrano essere molteplici: la distanza con il suolo è abbastanza piccola da non introdurre ritardi apprezzabili e il costo del sistema è competitivo rispetto ad il cablaggio di, ad esempio, un'intera area urbana; cosa che metterebbe gli operatori locali in condizione di competere con i grandi del settore.
La favorevole posizione del trasmettitore permette, poi, di coprire un'area del diametro di circa 100 km con una potenza molto ridotta, cosa che dovrebbe evitare ogni rischio di inquinamento elettromagnetico. Lunga vita al dirigibile, dunque!

La macchina senza ombra

www.smalcamera.com

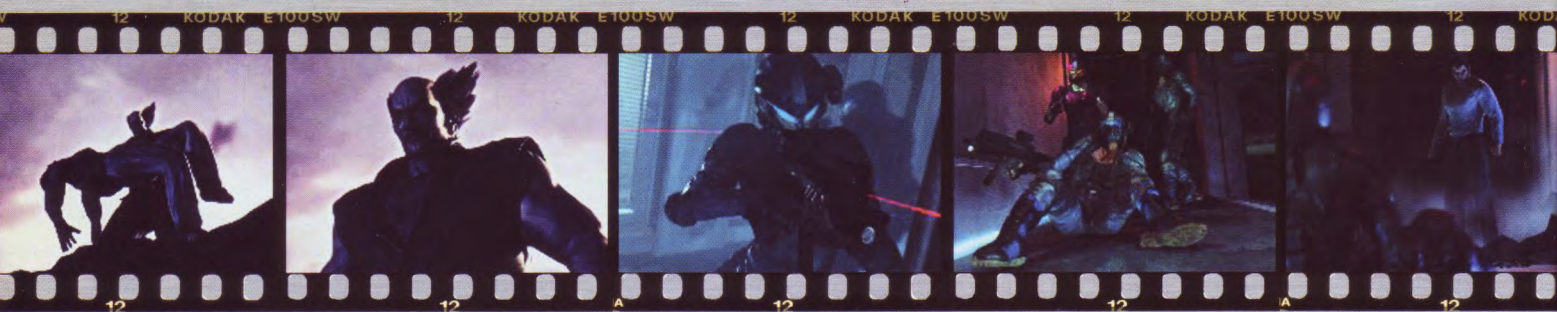
Arriva la macchina fotografica digitale più piatta del mondo

Quante cose che si possono fare con una carta di credito: girare il mondo, mangiare nei migliori ristoranti, comprare orologi tempestati di diamanti per il proprio lui/la propria Lei... Eppure non tutto è permesso a chi possiede il prezioso rettangolino di plastica, magari in versione Gold o Platinum: per esempio, fare le foto. Certo, si può comprare all'istante una macchina fotografica ma se non ci sono negozi in giro?
SmaL Technologies può levarvi dai guai grazie ad una fotocamera digitale, chiamata Ultra Pocket, piccola che più piccola non si può: le sue dimensioni di 85.6 x 6 x 54 mm la rendono portatile quanto una carta di credito ma, a differenza di questa, in grado di cogliere la magia di un tramonto o la dolcezza di un sorriso.
La risoluzione è di 640 x 480 pixel (VGA), il suo obiettivo, ha un'apertura f/3,8 e una messa a fuoco che va dai 2 metri all'infinito; la speciale tecnologia Autobrite permette poi a questo compattissimo apparecchio una buona leggibilità delle immagini anche in caso di situazioni difficili, come in controluce. Altre caratteristiche importanti di questa fotocamera sono la presenza di una batteria ricaricabile incorporata (agli ioni di litio) ed una memoria di 8 MB, sufficiente per memorizzare 26 immagini in

risoluzione VGA o 104 in modalità QVGA. Uno slot per schede Secure Digital o Smart Media consente, poi, di ampliare grandemente le capacità di memorizzazione dell'apparecchio.
La porta USB (che provvede anche alla ricarica della batteria, spessa solamente 0,8 millimetri) ed il software di download e gestione delle immagini, definito user friendly, completano la dotazione di questa fotocamera, che ci può far sentire degli agenti segreti in piena regola.
Il prezzo stimato (circa 140 $) non sembra tale da richiedere una carta di credito Gold: meno male!

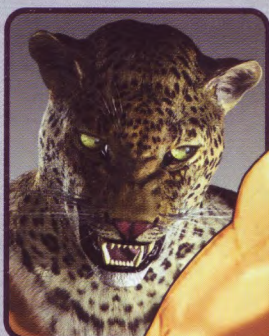
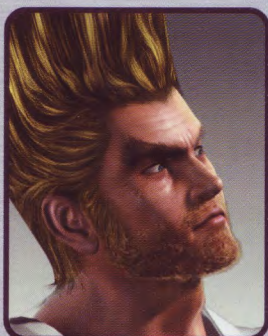
La luce che scrive

www.vkb.co.il

Una tastiera virtuale molto particolare...

Provate a mettere a confronto il primo personal computer , nato solo qualche decennio fa, con uno degli ultimi desktop: sarà come me affiancare il biplano dei fratelli Wright con lo Shuttle.
Eppure un punto di contatto c'è, ed è piuttosto evidente: la tastiera. La massiccia diffusione di dispositivi portatili come i telefoni cellulari ed i computer palmari, ha però incentivato la ricerca di mezzi di immissione-dati alternativi: più compatti e leggeri, più adatti, cioè, a degli oggetti nati per viaggiare.
Sono così comparsi i comandi vocali e le microscopiche tastiere (da usare con uno stilo) visualizzate sui display dei palmari (non comodissime, in verità), oltre ai software di riconoscimento della calligrafia umana. Un altro approccio che cambia le cose in maniera radicale, è quello scelto dall'israeliana VKB: "Cosa c'è di più leggero e compatto di un raggio di luce?" si devono essere chiesti... E luce fu!
"Virtual Keypad" è una tastiera letteralmente fatta di luce, emessa da un mini proiettore verso qualsiasi superficie liscia.
Gli impieghi possibili sono i più vari: dai PC "salvaspazio" ad applicazioni critiche, come l'uso in ambienti sterili o in "clean room" o in unione a telefoni cellulari. VKB assicura che questo componente è già pronta anche per quel che riguarda aspetti pratici come il contenimento delle dimensioni, il consumo energetico e la facilità d'uso.
VKB ha anche mostrato dei prototipi di mouse, tastiere telefoniche ed interruttori per la luce.
La distribuzione per l'area europea, africana e medio-orientale è affidata a Siemens Procurement and Logistic Services.

THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 4

Gli anni passano, le console cambiano e Namco ci propina l'ennesima conversione del suo picchia-picchia 3D. Stretto dalla morsa di Virtua Figher 4 e di Dead Or Alive 3 su Xbox, le chances di successo di Tekken 4 sembrano davvero ridotte al lumicino. Eppure... Eppure Namco ha confezionato un prodotto che definire Arcade Perfect non basta a rendere giustizia all'impegno profuso dal suo team di sviluppo. Girate pagina e scoprite assieme a noi quali perché Tekken 4 merita di far parte della vostra collezione.

di Stefano Manin
box a cura di Davide Belardo

Gli effetti di luce relativi ai colpi andati a segno, aggiungono , al contrario di Virtua Fighter 4, un tocco di irreale spettacolarità all'azione.

A differenza del modesto Tekken Tag Tournament, da considerare, più che altro, come un episodio a sé della serie, avulso da ogni legame narrativo con i prequel, la trama di Tekken 4 riprende in pieno il filone fanta-soap che funge in maniera ossessiva da accessoria giustificazione del pestaggio tridimensionale namchiano. A tre anni di distanza dall'ultimo King Of Iron Fist Tournament, Heiachi, capo dell'organizzazione criminale Mishima Zaibatsu, indice un quarto torneo per catturare il redivivo Kazuya, resuscitato per l'occasione dalla misteriosa G-Corporation.

Il fine ultimo del "signor" Mishima è quello di ricreare in laboratorio il guerriero perfetto: un organismo vivente in grado di incarnare i devastanti poteri di Ogre e le sue abilità combattive. Per soddisfare il volere di Heiachi, gli ingegneri genetici della Mishima Zaibatsu necessitano di un campione del DNA di Devil custodito nel corpo di Kazuya. La promessa di ereditare l'intero impero finanziario Mishima, quale premio della competizione, non tarda ad attirare Kazuya nel nugolo di combattenti partecipanti al torneo. A proposito dei combattenti, si evidenzia immediatamente una loro drastica riduzione quantitativa rispetto al già citato Tekken Tag Tournament: ad una rosa di dieci personaggi inizialmente selezionabili, se ne aggiungeranno 12 segreti, sbloccabili terminando il gioco ripetutamente. Ad alcune illustri defezioni (Jack ed Unknow su tutti) fa da contropartita l'inserimento nel cast di tre nuovi lottatori: la bellissima Christie Montero, esperta nell'arte della capoeira nonché figlia del più celebre Eddy Gordo, il gigantesco Graig Marduk, che affida le sue fortune alla forza bruta ed infine il pugile inglese Steve Fox, che sembra avere ben più di un legame con Nina Williams. Nonostante una cosmesi esteriore del tutto inedita, dispiace constatare come, a livello di colpi e di movimenti, sia Christie che Marduk riprendano in modo cavilloso quanto già visto negli episodi passati. Sorprende invece per la netta differenziazione dal contesto bellicoso Steve Fox. Privo dell'uso dei calci, il boxeur anglosassone si avvale dell'utilizzo dei i due tasti ad essi dedicati per effettuare repentine schivate e finte ingannatorie che gli consentono di rimanere dinanzi all'avversario e di scagliare rapidi contrattacchi. Una intraprendente escursione fuori dagli schemi da parte di Namco che non trova però riscontro negli altri lottatori, giacché questi presentano per il novanta percento gli stessi attacchi dei precedenti episodi.

IMPORT

DISTRIBUTORE	IMPORT
GENERE	PICCHIADURO
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	NAMCO
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Christie Montero e Graig Marduk si scambiano effusioni amorose in riva al mare.

Molto bella la realizzazione delle superfici licquide come il lago nella foresta di Yoshimitsu.

Tekken 4

*"Purtroppo, una volta schiacciati **spalle al muro** dal nostro avversario, **sarà difficile riuscire ad uscirne** senza subire danni ragguardevoli."*

Il dover misurarsi con titoli del calibro di Virtua Fighter 4 (PS2) e di Dead Or Alive 3 (Xbox), ha spinto Namco ad introdurre alcune piccole varianti ad una meccanica di gioco da troppo tempo bisognevole di una boccata d'ossigeno. La prima di queste è l'introduzione di muri virtuali (e non solo) all'interno delle arene: una volta chiuso all'"angolino" il malcapitato di turno, saremo in grado di perpetrare il nostro massacro digitale, incrementato, per di più, dal danno maggiore che subirà l'avversario a contatto con le strutture ambientali. Per mezzo di un'abile manovra che sostituisce la proiezione di sinistra (effettuabile con un'altra combinazione di tasti), saremo in grado di afferrare per un braccio il nostro avversario e ribaltare la situazione. Purtroppo, una volta schiacciati spalle al muro dal nostro avversario, sarà difficile riuscire ad uscirne senza subire danni ragguardevoli. Altra novità di rilievo riguarda la struttura degli stage, concepiti non più su di un unico piano, ma arricchiti dalla differenziazione della conformità del suolo. Questo vuol dire che i lottatori si troveranno spesso a diverse altezze durante l'incontro, con tutti i vantaggi e gli svantaggi

Lo stage nella "balera" ricorda il film "Fight Club".

Le juggles consentono di far "rimbalzare" l'avversario con i nostri colpi.

TEKKEN

Anno **1995 [Arcade]**
Sviluppatore **Namco**
Scheda **System 11**

La risposta di Namco a Sega, arrivò in sala giochi nel 1995 e si distinse subito per una giocabilità che favoriva decisamente la forza bruta rispetto alla tecnica; un aspetto che attrasse anche i neofiti dei giochi arcade. Curiosa la possibilità di cambiare l'inquadratura di gioco ad inizio round, una caratteristica che non venne più ripresa né da Namco né da altre software house. Da questo gioco scaturì una conversione per PSX, impreziosita da splendide sequenze in FMV. Diciassette lottatori si affrontavano per decretare il vincente. Un successo che spinse PSX alla conquista del mercato home. Presente una versione giocabile di Galaga in fase di caricamento.

I due colossi di Tekken 4, Tiger e Marduk, si scontrano davanti alla folla.

Law controlla il numero di scarpe di Xiao da vicino.

Tekken 4

> **Completamente differente il discorso sul lato tecnico: Namco sembra conoscere qualcosa dell'hardware PS2 che le altre software house non sanno.**

che ne derivano: è indubbio come un colpo basso scagliato all'avversario da un'altezza superiore, infligga un danno maggiore di quanto non avverrebbe in situazione di normalità. Questo fattore, che prova ad accrescere la componente strategica del titolo Namco, si rivela spesso determinante per la vittoria del match. Ultima innovazione del picchiaduro nipponico è la prospettata possibilità di spostarsi lungo un inedito asse Z, per mezzo dello stick analogico. A differenza dei picchiaduro Sega e Tecmo, in questo caso non ci troviamo di fronte ad una completa libertà di movimento: il nostro lottatore sarà sì libero di spostarsi, ma non farà altro che girare attorno all'avversario seguendo degli ipotetici cerchi concentrici, quasi a non voler distogliere l'attenzione dal suo oppositore per non diminuire l'ansietà dello scontro. Una scelta opinabile, ma che rispecchia in pieno l'obiettivo del fighting game Namchiano: l'esaltazione dello scontro fisico. Viene da chiedersi, però, come mai si sia decisa l'introduzione di una maggiore tridimensionalità in virtù di una meccanica di gioco che non ne sfrutta assolutamente i vantaggi: nonostante tutto, infatti, la giocabilità di Tekken 4 è, né più né meno, equivalente a quella dei suoi predecessori.

Completamente differente il discorso sul lato tecnico: Namco sembra conoscere qualcosa dell'hardware PS2 che le altre software house non sanno. Sarà sicuramente merito della scheda System 246 sulla quale girava la versione arcade (sostanzialmente una PS2 con un maggior quantitativo di V-Ram), ma sta di fatto che Tekken 4 è, una conversione con i controfiocchi. Lo spessore tecnologico di cui gode il titolo Namco si arguisce dalla presenza all'interno del menu delle opzioni, di un selettore per l'abilitazione dell'effetto AA (assolutamente inutile). Una chiara frecciatina diretta ad AM2 e a Sega, non in grado di evitare la presenza di un fastidioso aliasing nel loro capolavoro Virtua Fighter 4. La pulizia visiva del figting game Namco, impreziosita dalla importantissima possibilità di uscire in progressive scan (speriamo che tale feature venga mantenuta nella conversione Pal) e da una fluidità costante di 60 fps, lascia davvero impressionati: l'ottima modellazione

Sulla scia della saga di Dead Or Alive, anche Namco sveste ulteriormente le sue lottatrici.

Bisogna ammettere che il lokk di Heiachi non è certo un gran bel vedere. Rimpiangiamo i costumi di Dead Or Alive 3...

La modalità Tekken Force ricorda molto da vicino The Bouncer (Square).

dei personaggi (sebbene costituiti da un numero di poligoni inferiore al precedente Tekken Tag Tournament) unita a delle textures di prima qualità, garantiscono a Tekken 4 il 9 in pagella sotto la voce grafica. Peccato che, come ormai consolidata abitudine, l'utilizzo di una telecamera virtuale piuttosto "stabile", non consenta di ammirare troppo da vicino il dettaglio dei volti dei personaggi, notevolmente implementato rispetto al prequel. Gli stage, tutti completamente tridimensionali si segnalano per una realizzazione nel complesso buona, ma indiscutibilmente più dimessa rispetto ai lottatori. Al di là di alcune evidenti cadute di stile (non ci sono molto piaciute le ambientazioni dell'aeroporto, e quelle della spiaggia), e della differente risoluzione grafica utilizzata rispetto ai lottatori, bisogna riconoscere come alcuni effetti piuttosto impressionanti, garantiscano agli stage un aspetto solido e immersivo. È il caso della pavimentazione translucida all'interno del centro commerciale e della rappresentazione dell'acqua nella foresta di Yoshimitsu o, ancora, dell'effetto nebbia che permane nel laboratorio. Plauso anche alla folla animata all'interno dello stage underground nonché alla possibilità di distruggere colonne e vetrate di alcuni ambienti. La cura riposta nello sviluppo della versione home, si rispecchia fedel-

NON SOLO PLAYSTATION

TEKKEN SU WONDERSWAN

Uscito solo in Giappone, per la console 16 bit portatile di Bandai nel 1988, Tekken Card Challenge è una sorta di mix fra RPG e gioco di carte. Scegliete uno dei tre personaggi inizialmente disponibili (Jin, Howorand o Xiaoyu), e andate in giro per il mondo alla ricerca di fama e gloria. Ad ogni incontro con un PNG, verrete coinvolti in uno scontro a turni che si avvarrà dell'utilizzo di carte da gioco quale sistema di attacco. Solo per fan incalliti.

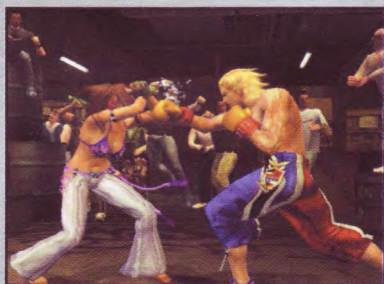
TEKKEN 2

Anno **1996 [Arcade]**
Sviluppatore **Namco**
Scheda **System 11**

Forte del successo di vendite della versione PSX, Namco lancia in versione arcade Tekken 2.
La giocabilità si distingueva dal genitore per una velocità nettamente superiore e per l'inserimento di super mosse che procuravano danni notevoli all'avversario. La conversione su PSX si rivelò un altro successo di vendite: virtualmente identica alla controparte arcade, Tekken 2 per Playstation comprendeva ben ventiquattro lottatori a disposizione, sei modalità di gioco, intro e finali in FMV e un nutriro numero di bonus segreti (impedibile quello che tramutava i personaggi in lottatori superdeformed), il tutto condito da una realizzazione tecnica eccellente.

Gli attacchi di King sono derivanti dal suo stile di lotta wrestler. Qui potete ammirare una spettacolare proiezione.

Tekken 4

*"Nonostante ciò, va detto come, per il gioco in doppio, **Tekken 4** rappresenti **quanto di più divertente** attualmente disponibile sul versante domestico dei fighting game."*

mente nell'ossatura dell'impianto narrante: se l'introduzione personalizzata di ogni lottatore è costituita da semplici illustrazioni statiche (benché realizzate con estrema dovizia) accompagnate da una voce narrante in lingua inglese che ci illustra le loro vicissitudini, le sequenze finali di tutti i personaggi (anche quelli segreti) si lasciano ammirare per l'utilizzo di un FMV limpido e privo di artefatti. Tale caratteristica, riscatta in parte la scarsa performance degli ending in real-time di Tekken Tag Tournament e lascia il giocatore sommamente appagato. Conveniamo sul fatto che intro e outro in FMV non siano altro che la parte accessoria di un videogioco e che non siano in grado, da sole, di trasformare un titolo mediocre in un capolavoro; tuttavia fa sempre piacere sapere che dopo l'ultimo estenuante combattimento, ci spetta un "premio" che ripaga i nostri sforzi di bravi videogiocatori. Sotto questo punto di vista, AM2 ha ancora qualcosa da imparare.
Sul versante audio, si rileva una colonna sonora fatta di brani easy-rock (tipici della serie) che accompagna in maniera costante l'azione su schermo. Effetti sonori con (poche) voci campionate e con alcuni effetti di eco, completano un quadro sufficientemente positivo ma non in grado di offrire un esperienza auditiva che vada oltre la classica modalità stereofonica. Se un titolo come Tekken 4 dà il meglio di sé negli scontri contro un giocatore umano, degno di lode è lo sforzo profuso dai programmatori per alimentare la durata di vita del gioco in singolo. Per questo, allo story

Il boxeur inglese Steve Fox non utilizza nessun tipo di calcio per i suoi attacchi.

Alcuni stages non destano sicuramente stupore per il loro appeal. In particolare, l'esterno del centro commerciale è davvero scialbo...

La modalità Team Battle consente di sfidarci contro 8 giocatori consecutivamente.

mode (modalità principale del titolo Namco) si affianca una perfezionata modalità training (questa volta potremo assistere ad alcune "lezioni" di combattimento ad opera della CPU) ed un rinnovato Tekken Force, vero picchiaduro 3D a scorrimento, che prende in prestito i lottatori della modalità principale e li catapulta in un universo di gioco simile a The Bouncer (Squaresoft). Completando con successo il Tekken Force (costituito, purtroppo, da soli 4 stage) sbloccherete il fondale di Jin. La domanda che sorge spontanea dopo aver letto il nostro articolo è se Tekken 4 sia o meno il miglior picchiaduro esistente in versione home. Come sempre la verità sta nel mezzo: Tekken 4 eredita alcuni difetti strutturali evidenziati già nella versione arcade. È innegabile che Virtua Fighter 4 e Dead Or Alive 3 gli siano superiori sul piano della spessore. Ed è strano che proprio Namco, autrice del bellissimo Soul Calibur, non abbia voluto rinnovare del tutto, un sistema di combattimento che ai più appariva obsoleto già in Tekken Tag Tournament. Nonostante ciò, va detto come, per il gioco in doppio, Tekken 4 rappresenti quanto di più divertente attualmente disponibile sul versante domestico dei fighting game. Non ce ne vogliano gli amanti dei tecnicismi di Virtua Fighter 4 o i perfezionisti delle contro-proiezioni di Dead Or Alive 3: l'immediatezza e la banale ripetitività delle mosse di alcuni personaggi, garantiscono, paradossalmente, a Tekken 4 una durata di vita superiore ai due titoli testé citati. La presenza di super mosse, di proiezioni "impossibili" e di juggles eccessivamente prolungate, alimentano esponenzialmente il divertimento che si ricava dalle partite in multiplayer: difficilmente abbandonerete Tekken 4 in favore di un altro picchiaduro, per farvi una partita con gli amici. Il voto finale è la giusta media tra un comparto tecnico di prim'ordine (anche se non ai livelli di Dead Or Alive 3 su Xbox) e una giocabilità che non si contraddistingue per innovazioni rivoluzionarie ma che sa divertire il neofita ed appassionare il fan della saga Namchina. Ora non ci rimane che attendere l'arrivo di Soul Calibur II che si preannuncia davvero interessante...

CONTROL BOX

PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Conversione Arcade Perfect	- Struttura di gioco superata, benché migliorata rispetto ai prequel
+ Selettore AA (!)	- Musiche anonime
+ Divertentissimo in due	
+ Supporto per il progressive scan	

GRAFICA	9
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	8
SONORO	6
GLOBALE	8

Il miglior picchiaduro 3D su PS2. Almeno per il gioco in doppio. Per il resto ricorda sin troppo i suoi prequel...

TEKKEN 3

Anno **1996 [Arcade]**
Sviluppatore **Namco**
Scheda **System 12**

L'introduzione di fondali interamente poligonali e la possibilità di effettuare lo spostamento laterale durante la lotta, furono le caratteristiche di rilievo di Tekken 3. La versione PSX datata 1988 pur con un dettaglio grafico minore, si rivelò un capolavoro per giocabilità e numero di opzioni/modalità disponibili.

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Anno **1999 [Arcade]**
Sviluppatore **Namco**
Scheda **System 12**

Tutti i personaggi della saga, in unico grande torneo con la possibilità di effettuare il tag tra i due lottatori selezionati inizialmente. Non certo un capolavoro. Accompagnò il lancio di PS2 in una versione potenziata graficamente.

Geoff Crammond's Grand Prix 4

GENERE ▶ RACING **PRODUTTORE** ▶ INFOGRAMES **SVILUPPATORE** ▶ SIMERGY COMPANY / MICROPROSE **USCITA PREVISTA** ▶ GIUGNO

di Paolo Nobili

GP4, un prodotto che su piattaforme PC è da sempre sinonimo di simulazione di guida si appresta a fare la sua comparsa su Xbox. Se fisica delle vetture e qualità simulativa rimangono appannaggio dell'immarcescibile Geoff Crammond e della sua Simergy Company, un altro team Microprose si è occupato di motore grafico e sonoro su Xbox. GP4 propone piloti, scuderie e circuiti della stagione 2001 affrontabile secondo modalità consuete: campionato, corse singole ed un'inedita quick-lap (una sfida a tempo di un solo giro). I progressi nell'impianto simulativo si riscontrano nell'intelligenza artificiale, con avversari più ostici, sensibili all'errore di traiettoria. Dal punto di vista tecnico, questa volta l'ambiente è interamente 3D, compreso il cockpit delle monoposto (scrutabile voltando lo sguardo da ogni lato), i meccanici ai box (elaborati con l'ausilio del motion capture) e i commissari a bordo pista. È stato eseguito un gran lavoro nella resa del bump-mapping per cercare di rendere ancora più realistici i riflessi dell'ambiente, soprattutto nelle situazioni di bagnato. Le undici vetture, ora con chassis differenziati (Ferrari e Prost non variano solo per colorazione e sponsor) riflettono i filari di alberi, i ponti e le strutture delle tribune. In situazioni di burn-out, dalle gomme fuoriesce un fumo credibile ed i segni più marcati sulla pista rimangono visibili per l'intero week-end del gran premio. Tutto ciò non va a discapito della fluidità che si attesta sui 60 fps, promettendo un'esperienza di guida a dir poco frenetica. Grazie al sistema satellitare GPS, ogni circuito è stato riprodotto con dovizia di particolari incredibile. Per quanto riguardo il controllo, dalla prova effettuata personalmente, possio affermare che il pad Xbox ben si presta a questo tipo di giochi. Delegando ai grilletti acceleratore e freno, allo stick analogico la direzione della monoposto, ed ai due tasti di destra le marce, si ha un controllo immediato e pressoché totale della situazione, che fa subito dimenticare la tastiera PC. Dal punto di vista audio, la premessa è di riuscire a rendere il rumore delle altre auto secondo la posizione delle telecamere di pista e di ottenere un effetto riverbero sotto i tunnel e nella pitlane. La versione prebeta non pare fedele a questo programma di audio 3D, né maschera un aliasing marcato a bordo pista.

Run Like Hell

GENERE ▶ SURVIVAL HORROR / AZIONE **PRODUTTORE** ▶ INTERPLAY **SVILUPPATORE** ▶ DIGITAL MAYHEM **USCITA PREVISTA** ▶ TBC

di Ornella Lepre

Run Like Hell, sviluppato dai Digital Mayhem (autori della recente conversione di Giants Citizens Kabuto per PS2) per conto di Interplay, sembra apportare un buon numero di novità al genere dei survival horror. RLH punta il suo obbiettivo sull'azione, con un ritmo veloce e una presenza dei nemici molto più massiccia rispetto ai numerosi cloni di Resident Evil.

Una delle caratteristiche peculiari del titolo Interplay è proprio l'intelligenza dei nemici: il loro comportamento varierà in base alle azioni del protagonista: essi diventano più difficili da affrontare man mano che si avanzerà nei livelli. La grafica del gioco è interamente in 3D, com la prospettiva in terza persona; durante i combattimenti la telecamera si sposta alle spalle del protagonista facilitando la visibilità delle azioni del proprio avversario e permettendo di direzionare al meglio gli attacchi. A giudicare dalla beta visionata, il dettaglio grafico si attesta su buoni livelli. Peccato per alcune animazioni inverosimilmente "legnose". Se la promessa una longevità di oltre 30 ore sarà mantenuta, ci troveremo davanti ad un titolo ancora più interessante.

Godzilla Destroy All Monsters Melee

GENERE ▶ PICCHIADURO **PRODUTTORE** ▶ INFOGRAMES **SVILUPPATORE** ▶ PIPEWORKS STUDIOS **USCITA PREVISTA** ▶ AUTUNNO

di Giuseppe Nigro

Il più "ingombrante" franchise della storia sta per fare la sua ennesima comparsa su una piattaforma videoludica. Stiamo parlando di Godzilla, il famoso lucertolone di celluloide che apparirà in autunno su Game Cube. Dopo l'ultimo (non troppo interattivo) tie-in giocato su Dreamcast, tocca ora ad Infogrames infondere nuova linfa a Godzilla in questo nuovo titolo. Basato sui film creati dalla Toho Co. Ltd, Godzilla Destroy All Monsters Melee sarà un picchiaduro basato sugli scontri tra il popolare rettile gigante e le creature provenienti da Monster Island, il tutto fruibile da un massimo di quattro giocatori in simultanea. Oltre alla modalità Story, potremo prender parte al più classico Versus, all'inedito Destruction Mode (dove dovremo distruggere più costruzioni possibili in un determinato tempo) e al Survival, simile a quanto visto in titoli come Tekken, ma con la possibilità di accrescere il personaggio prescelto. Gli scontri avranno luogo all'interno di 10 ambienti che spaziano dalle città reali (Seattle, Tokyo e San Francisco) alle locations di pura fantasia (Monster Island). Ogni creatura, oltre a disporre di calci, pugni e "codate", avrà la possibilità di effettuare la propria serie di combo esclusiva. Elicotteri, carri armati e cannoni laser comandati dagli umani costituiranno elemento di disturbo nella concitazione degli eventi. Un picchiaduro atipico, che potrebbe richiamare alla mente quel *King Of The Monster* di "neogeiana" memoria.

Fireblade

GENERE ▶ SPARATUTTO/SIMULAZIONE **PRODUTTORE** ▶ MIDWAY **SVILUPPATORE** ▶ KUJU ENTERTAINMENT **USCITA PREVISTA** ▶ LUGLIO

di Maurizio Quintiliani

Un gioco di combattimento arcade a bordo di un elicottero. Questo è Fireblade. Non che la cosa sia di grande originalità, ma le prime immagini che abbiamo potuto esaminare ci hanno davvero ben impressionato.
La grafica dei mezzi è realmente ben curata e riproduce in modo verosimile le controparti reali. Il gioco finale si snoderà attraverso 18 missioni suddivise in 4 campagne di guerra; tra queste figurano il circolo polare artico, le Alpi svizzere e la giungla amazzonica.
La visuale sarà opzionabile fra la prospettiva in prima persona e quella da fuori abitacolo. Durante le missioni, passeremo tra livelli diurni a missioni in notturna, dove la tecnica d'illuminazione prevista da Kuju promette grandi cose. L'importanza del dettaglio si nota anche nelle superfici innevate, dove il senso di "morbidezza" della neve sembra ben riprodotto. Rimane da vedere quanto tanta bellezza grafica si troverà a suo agio con la fluidità dello scrolling. Per quanto riguarda l'aspetto audio, Kuju ha totalmente campionato dal vero tutti gli effetti dello scenario di guerra, dal tuonare delle esplosioni alle comunicazioni via radio.

MIB 2: Alien Escape

GENERE ▶ ACTION-ADVENTURE **PRODUTTORE** ▶ INFOGRAMES **SVILUPPATORE** ▶ INTERNO **USCITA PREVISTA** ▶ ESTATE

di Maurizio Quintiliani

Che cosa accadrebbe se un bel giorno, all'improvviso, dovesse piombare dal cielo una prigione extraterrestre contenente tutta la "feccia dell'universo"? Come reagirebbe la razza umana alle scorrerie di tutti quegli esseri che hanno, per anni, saccheggiato l'intera galassia? Di sicuro se n'occuperebbero loro: gli uomini in nero, Jay e Kay. Grazie ad Infogrames, i due eroi si ritroveranno, ancora una volta, con tanti bei mostriciattoli da eliminare a zonzo per la città. MIB2: Alien Escape è un gioco d'azione in terza persona, liberamente ispirato alla pellicola del 1997. Il titolo è suddiviso in cinque livelli distinti, fra cui figurano una base nucleare ed un livello interamente ambientato nelle strade di Manhattan. Ogni fase sarà composta da più sezioni, che dovranno essere completate in sequenza per accedere ai successivi livelli di gioco. All'inizio di ogni stage si ha la possibilità di selezionare quale dei due agenti impersonare. Mentre Jay (Will Smith) è un tipo atletico (e dunque nel gioco risulta più veloce), Kay avrà più potenza di fuoco ma meno agilità. Saranno incluse, ovviamente, tutte quelle armi che abbiamo ammirato nel lungometraggio, come la pistola J2, la Pulsar Blaster o il cannone Aquilano.
Attualmente il gioco è ancora in sviluppo, e non c'è dato sapere con precisione quale saranno le caratteristiche audio/video del prodotto finale; osservando le immagini si può comunque iniziare a ben sperare. A molto presto per un approfondimento.

Kingdom Hearts

GENERE ▶ RPG **PRODUTTORE** ▶ SCE **SVILUPPATORE** ▶ SQUARESOFT **USCITA PREVISTA** ▶ AUTUNNO

di Ornella Lepre

Ennesimo RPG in arrivo da Square. La "piccola" differenza è rappresentata dal contesto: un mondo da fiaba popolato dai personaggi Disney. Regista del progetto Kingdom Hearts è Tetsuya Nomura, character designer di FF VII e VIII nonché di The Bouncer e Parasite Eve, che per l'occasione ha realizzato tre nuovi personaggi che entreranno a far parte della scuderia Disney: Sora, il personaggio principale, Riku e Kairi. La storia ci vedrà, nei panni di Sora, tentare di salvare i nostri amici e il Re Topolino dalle grinfie degli Heartless, misteriosi personaggi provenienti da un'altra dimensione. Per far ciò, dovremo vedercela con i cattivi più "famosi" delle saghe disneyane, facendoci aiutare dal mago Paperino e dal capitano Pippo. Promesso l'incontro con alcune "vecchie glorie" della Square...

Mace Griffin: Bounty Hunter

GENERE ▶ FPS **PRODUTTORE** ▶ LUCASARTS **SVILUPPATORE** ▶ INTERNO **USCITA PREVISTA** ▶ ESTATE

di Maurizio Quintiliani

La caccia ha inizio. Jango Fett, il più temuto mercenario della galassia di Star Wars, farà il suo debutto interattivo nel nuovo titolo Lucasarts dedicato alla saga spaziale più famosa del globo terrestre. Mace Griffin: Bounty Hunter ci catapulterà nel mondo oscuro dei cacciatori di taglie, e andrà a collocarsi tra il primo ed il secondo episodio della serie, facendoci vestire i panni di Jango Fett, padre del più noto Boba Fett. Mancava da molto tempo un titolo che s'ispirasse ad uno degli anti-eroi più "cool" della serie. In questo titolo, saremo trasportati nelle vicende più losche e nei posti più malfamati della galassia di Star Wars, faremo incontri poco ospitali, e ci troveremo spessissimo nel bel mezzo di scontri a fuoco. Essendo principalmente uno shoothing-game, con visuale in prima persona ed ambienti interamente in 3D, ci saranno di volta in volta, nel corso dell'avventura, dei cambiamenti strutturali dovuti all'uso o meno di mezzi da trasporto (anche se si rimarrà comunque nel genere degli FPS). L'avventura si snoderà lungo sei mondi divisi in 18 livelli differenti e conterrà ogni sorta d'abitante della galassia: dall'alieno combattente, al politico corrotto.

Il nostro "eroe" si avvarrà di un arsenale da fuoco non indifferente: oltre alle semplici pistole laser, potremo utilizzare lanciafiamme, lanciarazzi, nonché i famosi jet-pack, familiari a tutti i seguaci di Star Wars.

Per tutti gli amanti del lato oscuro, la recensione su uno dei prossimi numeri di Evolution.

Crazy Taxi 3 - High Roller

GENERE ▶ RACING/ARCADE **PRODUTTORE** ▶ SEGA **SVILUPPATORE** ▶ HITMAKER **USCITA PREVISTA** ▶ ESTATE

di Simone Menghini

Da tempo in lavorazione, Crazy Taxi 3 - High Roller promette quattro piloti nuovi di zecca (Angel, Venus, Zax e Bits Bite) con relativi taxi e caratteristiche personalizzate. Presente, inoltre, un nuovo scenario ambientato nella città di Las Vegas (con possibilità di guida in notturna) e quello di Big Apple, già presente nel primo episodio. A detta di Hitmaker, la struttura di gioco non subirà drastiche modifiche: le caratteristiche del secondo episodio avevano soddisfatto i videogiocatori e verrà migliorato unicamente il sistema di salto, che in Crazy Taxi 2 non era stato sviluppato al meglio. Si preannuncia un ottimo motore grafico, che farà uso di bump mapping e trasparenze in grado di testimoniare.

Ghost Master

GENERE ACTION-ADVENTURE **PRODUTTORE** EMPIRE **SVILUPPATORE** INTERNO **USCITA PREVISTA** GIUGNO

di Maurizio Quintiliani

Sembra proprio che Empire Interactive, sia in grande spolvero: dopo l'annuncio dell'uscita di Endgame, ci offre ora la possibilità di prendere il posto di un fantasma alle prese con la sua scalata al potere alla conquista del titolo di gran maestro! Ghostmaster si presenta con un ricco ambiente in 3D raffigurante la cittadina di Gravenville. Nei panni di "spaventatori", avremo la possibilità di far rabbrividire gli umani presenti nel loco. Durante il gioco, passeremo da sezioni dedicate alla pura azione, a location esclusivamente composte d'enigmi e puzzle. Le armi a nostra disposizione rappresentano il potere di cui disporremo, ovvero, la possibilità di fare quello che umanamente non può essere concepito. Avete bisogno di un improvviso fulmine d'elettricità? Volete che qualcuno a voi poco simpatico si trasformi in ranocchia? Niente paura, è tutto nelle vostre capaci abilità di fantasmi. Inizialmente non sarete in grado di svolgere appieno ogni tipo di magia, ma proseguendo nella storia diverrete sempre più potenti ed acquisirete sempre più esperienza. Gli ambienti, o livelli, a disposizione saranno 16, tutti in 3D, mentre le presenze "umane" all'interno del gioco saranno 100. Avremo a disposizione un totale di 50 "spaventatori", oltre 100 magie da imparare, e differenti visuali selezionabili, in un gioco che rifà il verso a Dungeon Keeper di Bullfrog. Chi del buio ha fatto dimora, troverà la recensione del suo titolo preferito nei prossimi numeri di Evolution.

Turok Evolution

GENERE FPS **PRODUTTORE** ACCLAIM **SVILUPPATORE** INTERNO **USCITA PREVISTA** TBA

di Giuseppe Nigro

Turok Evolution, come vuole una certa corrente in voga in questi ultimi anni, non è un seguito diretto della trilogia di Turok ammirata su PC e N64, quanto piuttosto un prequel che ci porterà a conoscere le origini di Tal'Set e della sua nemesi Captain Tobias. Il titolo, attualmente nelle ultime fasi di programmazione, può vantare alcune caratteristiche salienti proprie di un eccellente motore tridimensionale. Oltre ad un arsenale rimesso a nuovo, Turok Evolution godrà di 32 differenti tipologie di forme di vita preistoriche, di sequenze di volo sul dorso di un gigantesco pterodattilo, di una intelligenza artificiale altamente sviluppata (i nemici tendono a fare gruppo tra di loro per attaccarvi), nonché di un dettaglio grafico dalle velleità realistiche e decisamente ragguardevole.

Lost Kingdoms

GENERE ▶ RPG **PRODUTTORE** ▶ ACTIVISION **SVILUPPATORE** ▶ FROM SOFTWARE **USCITA PREVISTA** ▶ TBA

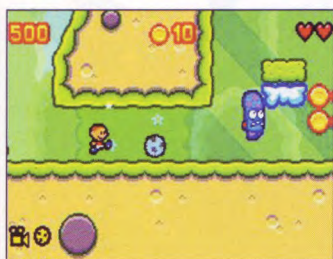
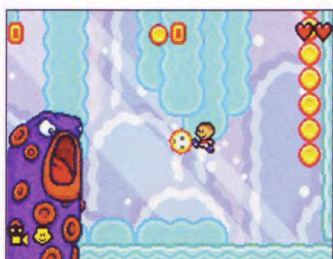
di Simone Menghini

Finalmente si comincia a parlare di RPG anche sul Cubo nintendiano, grazie alla nipponica FromSoftware: Lost Kingdoms (conosciuto col nome di Rune in Giappone) ci metterà nei panni della principessa Katia, figlia del Re dei territori di Agwyll, intenta a destabilizzare una malvagia entità chiamata Black Fog, impadronitasi dell'intero Regno. Katia dovrà riportare la pace nei 5 territori sconfiggendo le forze del male e scoprire che fine ha fatto suo padre, misteriosamente scomparso durante la lotta contro Black Fog. Katia dovrà attraversare oltre 25 livelli, ognuno con caratteristiche e situazioni differenti, in un titolo che From pone come nuovo e futuro standard degli RPG. Al di là della storia estremamente classica, la caratteristica principale di Lost Kingdoms risulta il Card Battle System: oltre ad evitare gli attacchi nemici, Katia potrà difendersi ed attaccare utilizzando la Rune Stone, magico oggetto con il potere di evocare diverse creature da misteriose carte.
Caratteristica unica risulta il fatto che in ogni combattimento le carte da utilizzare saranno distribuite in maniera random, rendendo ogni scontro differente dall'altro.
Francamente la cosa ci lascia un po' perplessi, ma From Software conferma che il sistema di combattimento sarà estremamente semplice da utilizzare e ben bilanciato. Oltre all'utilizzo delle carte per le evocazioni (104 in tutto), avremo anche la possibilità di catturare le creature che ci affronteranno, per poterle utilizzare in futuro a nostro vantaggio. Come in ogni RPG che si rispetti, ci troveremo ad esplorare le numerose zone del gioco, risolvendo enigmi e portando a termine diverse missioni necessarie al completamento dell'avventura. Prevista, infine, una modalità versus, in cui potremo sfidare un amico in duelli all'ultima "card", utilizzando nei combattimenti le carte acquisite durante l'avventura.

Go Go Beckham Adventure On Soccer Island

GENERE ▶ PLATFORM **PRODUTTORE** ▶ RAGE **SVILUPPATORE** ▶ DENKI LTD **USCITA PREVISTA** ▶ AGOSTO

di Annalisa Castelli

I Mondiali di calcio si avvicinano e le software house più rinomate le studiano tutte pur di lasciare un segno indelebile nel panorama dei titoli ad esso dedicati. Rage, dopo aver terminato lo sviluppo delle versioni 128 bit del nuovo simulatore calcistico "firmato" David Beckham, propone per GBA un platform dalle reminiscenze "Domarkiane" (Soccer Kid anyone?) che presenta una veste grafica a metà strada tra un manga e un cartoon. David Beckham in versione "super-deformed" dovrà salvare il popolo di Soccer Island dal terribile maleficio scagliato da Mr Woe, autore, tra l'altro, del furto di tutti i palloni dell'isola. Attraverso cinque differenti mondi, e per mezzo di dribbling, scivolate, tiri e colpi di testa, dovremo far fuori tutti i nemici che ostacoleranno il nostro cammino. Differenti tipi di sfere che troveremo nei livelli (si va dal pallone da Beach Volley alla palla di cannone!) daranno vita a spettacolari tiri in grado di aprirci la strada a nuove locations.
A prestissimo per la recensione!

Crazy Car Championship

GENERE ▶ RACING **PRODUTTORE** ▶ TBA **SVILUPPATORE** ▶ SYPNATIC SOUP **USCITA PREVISTA** ▶ TBA

di Giuseppe Nigro

Il titolo in questione, poco o nulla ha a che vedere col glorioso (si fa per dire) gioco omonimo apparso anni or sono su Commodore 64, Amiga ed Atari ST ad opera di Titus. Anche se, a dire il vero, sempre di corse e di vetture con quattro ruote abbiamo a che fare. La differenza fondamentale è il concetto futuristico nel quale si pone il primo titolo in sviluppo dai Synaptic Soup per Xbox. Ai comandi di bizzarri veicoli che gli stessi sviluppatori definiscono come "un incrocio tra Jules Verne e Flash Gordon in una gara di Cannon Ball" dovremo partecipare ad una particolare competizione che ci vedrà correre su piste dislocate su isole volanti. Un gameplay frenetico e un arsenale potenziabile con un nutrito numero di power-up (disposti casualmente nelle piste) sono alcune delle interessanti features promesse dai programmatori. CCC sarà il primo titolo a far uso del Cipher, un performante engine tridimensionale sviluppato appositamente dai Synaptic Soup per abbinare una veste grafica di primo ordine ad una fluidità costante. In attesa di sapere data d'uscita e publisher, vi lasciamo ammirare le prime immagini.

Loons

GENERE ▶ AZIONE **PRODUTTORE** ▶ INFOGRAMES **SVILUPPATORE** ▶ WARTHDOG **USCITA PREVISTA** ▶ SETTEMBRE

di Andrea "Negative" Boschiere

Prendete Powerstone e sostituite personaggi ed ambientazioni con quanto di più allegro e colorato la produzione cartoon Warner abbia mai creato. Otterrete Loons, un picchiaduro a base di gag esilaranti per un massimo di quattro giocatori. Nei panni di Bugs Bunny, Daffy Duck, Gatto Silvestro o Tazman, dovremo darcele di santa ragione per completare la nostra scalata al successo. Set cinematografici in momentaneo disuso saranno il nostro teatro di battaglia. Tecnicamente, Loon potrà vantare animazioni "gommose" e ambienti interattivi per dar adito a tutta la nostra cattiveria recondita: sarà infatti possibile demolire interi muri e devastare le attrezzature dei set. Effetti di illuminazione dinamica e deformazione in real-time dei personaggi costituiscono ulteriore premessa alla buona riuscita di questo game.

RECENSIONI

I TITOLI DEL MESE, PROVATI A FONDO E GIUDICATI ALLA GRANDE!

LA DECIMA FANTASIA

Finalmente, Final Fantasy. Ne è passato di tempo dall'ultimo episodio giocato su PsOne. Ricordate? Zidane, Vivi, Garnet e tutta la combriccola che faceva da contorno alla nona incarnazione dell'RPG di casa Squaresoft. In particolare, ricordo con una punta di amarezza, lo scellerato lavoro di traduzione che infestò la versione italiana (delle restanti europee, non saprei dirvi). Trovare i nomi dei personaggi storpiati alla maniera di "Er-Ciàina", toglieva molto fascino alla concezione iniziale dell'episodio. Chissà quali saranno stati i commenti degli sviluppatori nipponici... Diavolo! Perché non glielo abbiamo domandato nella nostra intervista?! Va bene, fa nulla: ci rifaremo con Final Fantasy XI, non appena verrà presentato in pompa magna in Europa. Sempre che ciò avvenga entro il duemiladieci. Sempre che ciò avvenga. I dubbi della conversione in formato Pal dell'undicesima epica avventura della saga, è seriamente messa in dubbio dalla scarsa diffusione della banda larga presso gli utenti europei. FFXI, infatti, presenta una piccola grande novità: sarà completamente On-Line! Sogni. Che in Giappone stanno diventando realtà proprio in questi giorni. Per alleviare la lunga attesa, godiamoci assieme Final Fantasy X, Un gioco ben realizzato, dalla storia un po' scontata ma, tutto sommato, intrigante.

Stefano Manin

I PREMI DI EVOLUTION

Il massimo riconoscimento assegnato da Evolution ad un videogame. Il Gold Game rappresenta lo stato dell'arte videoludica. Un classico raccomandato senza riserve.

Anche se non è un capolavoro, un buon gioco, ben programmato e divertente quanto basta, merita di fregiarsi col bollino di Top Game.

68 - Star Wars Obi-Wan

64 - Sega Soccer Slam

I TITOLI DEL MESE

FINAL FANTASY X

La decima Fantasia Finale di Squaresoft approda su PS2 Pal. L'attesa è valsa la pena?

DISTRIBUTORE	SONY
GENERE	RPG
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	SONY
SVILUPPATORE	SQUARESOFT
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Dodici mesi. Tanti ce ne sono voluti per poter giocare finalmente Final Fantasy X sulle nostre PS2 europee. È tale attesa giustificabile, alla luce di una conversione sotto alcuni punti di vista deludente?

Un nuovo mondo visto attraverso gli occhi del personaggio principale, una storia narrata in prima persona dall'eroe di turno. All'inizio del gioco ci troveremo infatti davanti ad un fuoco, insieme ai nostri compagni d'avventura tra misteriose rovine fatiscenti, ripercorrendo le situazioni passate e gli accadimenti che hanno per sempre segnato la nostra esistenza in una sorta di lungo flashback.

Attraverso questo espediente decisamente cinematografico, Squaresoft ci regala una delle più belle storie mai raccontate e "vissute" su qualsiasi piattaforma videoludica, rendendo Final Fantasy X quanto di più simile ad un "film interattivo" piuttosto che ad un RPG di classica impostazione.

Tidus, giovane ed intraprendente campione di Blitzball (bizzarro sport acquatico a metà strada tra la pallamano ed il calcio a 5), si prepara ad affrontare una delle più importanti partite della sua carriera nello stadio centrale di Zanarkand, la tecnologica città dove tutto avrà inizio. Nel bel mezzo dell'incontro, Zanarkand sarà attaccata da una malvagia entità multiforme chiamata Sin, che in poco tempo si scatenerà in una terribile, quanto incomprensibile, opera di devastazione. Tidus riuscirà a scampare all'assalto del Sin grazie all'aiuto di un misterioso personaggio di nome Auron, in grado di trascinare con sé Il nostro giovane eroe, attraverso un vortice spazio-temporale creato dallo stesso Sin, in uno strano mondo chiamato Spiria, situato 1000 anni avanti nel futuro.

Sarà qui che faremo la conoscenza dei nostri futuri compagni di avventura: Yuna, un'evocatrice devota a Yevon (il credo reli-

Il doppiaggio resta in lingua inglese, mentre i sottotitoli sono esclusivamente in italiano: nessuna lingua è selezionabile.

L'inizio della vostra avventura: un flashback in riva al mare.

gioso locale) ed i suoi "guardiani protettori" che rispondono ai nomi di Wakka, giocatore di Blitzball nonché capitano della più scarsa squadra dell'intera Spiria, Lulu, donna misteriosa ed affascinante, abile nell'uso delle arti magiche, e Kimahri, una creatura della razza dei Ronso dalle sembianze di uomo e leone. A questi si aggiungerà Rikku, pestifera ragazza discendente dal popolo degli Al Bedh che salverà Tidus da una "particolare" situazione non appena giunto nel mondo di Spiria. Personaggio chiave dell'intera storia sarà proprio il misterioso Auron; preferiamo, naturalmente, non svelarvi altro a riguardo.

Così come Zanarkand, anche il mondo di Spiria è tormentato dalle incursioni del Sin, divenuto ben presto padrone del territorio, distruggendo inesorabilmente ogni città e seguendo un disegno apparentemente oscuro. Per tentare di contrastarlo, le persone che vivono in queste terre hanno elaborato una forma di magia e creato una casta di guerrieri ad hoc: gli evocatori.

A Yuna e Tidus il compito di affrontare il viaggio alla ricerca del Sin: incontrarlo e sconfiggerlo potrebbe valere il ritorno a casa. Il punto di forza della novella produzione Squaresoft risiede senza ombra di dubbio nel sistema di gioco. Se si cerca, a tutti i costi, una rivoluzione in Final Fantasy X, la si troverà lì. Questo perché, innanzi tutto, il sistema di combattimento è stato concepito molto meglio rispetto a quello dei suoi predecessori. Con la scomparsa dell'ATB (active battle system) utilizzato fino allo scorso capitolo negli scontri casuali, FFX abbraccia il più classico sistema a turni. La prima cosa che salta all'occhio è una nuova finestra, posizionata nell'angolo in alto a destra dello schermo. In essa sono rappresentati i volti dei protagonisti nell'ordine di attacco. Tale finestra introduce un elemento strategico negli scontri di Final Fantasy X: grazie a essa, diventa possibile sapere quale nemico conviene attaccare per primo. Questo cambiamento, apparentemente poco significativo, diventa fondamentale poiché accompagnato da un'altra feature, davvero rivoluzionaria in un episodio della saga Squaresoft: è possibile, infatti, sostituire i personaggi nel corso di un combattimento.

Tramite l'apposito comando di "cambia" potremo decidere di rimpiazzare uno dei protagonisti partecipanti al combattimento con un altro al momento non utilizzato. Tutto questo senza perdere neanche il turno di azione: potremo quindi pianificare la strategia migliore in ogni combattimento, scegliendo il momento più propizio per far intervenire nella lotta uno dei componenti del nostro party. Stessa cosa vale anche per il nostro equipaggiamento: durante lo scontro potremo decidere di sostituire la nostra arma o il nostro equipaggiamento secondario. A proposito di quest'ultimo, va detto come, in FFX, Square ci abbia dotato di un solo oggetto a disposizione oltre alla canonica arma; francamente tale scelta potrebbe far storcere il naso ai puristi degli RPG. Scomparsi "magicamente" i punti esperienza: ogni volta che eliminiamo un nemico si guadagnano "AP", che dovremo utilizzare

IL FUTURO DELLA SAGA È ON-LINE

FINAL FANTASY XI

Mentre gli utenti europei di PS2 godono del decimo capitolo della serie, la Squaresoft si prepara a lanciare in Giappone l'undicesima "fantasia finale" prevista per il 16 di maggio. Il titolo segna una reale svolta per tutti gli amanti di Final Fantasy e per gli appassionati di RPG su console.

Come molti di voi già sapranno, Final Fantasy XI abbandona il classico stile narrativo degli eventi per lanciarsi in un interattivo On-Line mode. Scegliete la vostra razza, create il vostro personaggio e preparatevi ad entrate nel mondo virtuale di Squaresoft, dove la magia sarà ancora l'elemento portante delle nostre avventure. Attraverso le alleanze tra altri utenti del gioco, dovremo quindi affrontare e portare a compimento missioni e quest che ci verranno di volta in volta proposte.

FFXI sarà, infatti, il primo MMORPG per PS2 e sfrutterà l'hard disk già disponibile da sei mesi in Giappone (oggetto ancora oscuro all'utenza continentale) nonché una periferica dedicata sviluppata da Logitech. Oltre quella PS2 è prevista anche una versione PC, e già si vocifera la possibilità di scambio dei dati tra le differenti trasposizioni. Nell'attesa di eventuali novità per le versioni americane ed europee, vi rimandiamo ai prossimi numeri per un viaggio approfondito all'interno del nuovo mondo Squaresoft.

FINAL FANTASY — **NES - 1987**

Quattro giovani eroi devono salvare il mondo caduto nel caos per via degli elementi in rivolta. La grafica a vederla ora fa sorridere, ma la giocabilità si rivela ancora immensa. Fu inoltre il primo RPG a proporre i combattimenti casuali.

FINAL FANTASY II — **NES - 1988**

Quattro eroi, convocati dalla regina Hilda, devono annientare l'impero Paramekia, intento alla conquista del mondo. Attesissimo seguito, viene ricordato per la presenza di due personaggi che figureranno anche nei successivi capitoli: il Chocobo e Cid.

FINAL FANTASY III — **NES - 1990**

Quattro orfani trovano in una grotta il Cristallo del Vento, che li avvisa di un pericolo imminente: il loro villaggio sta per essere raso al suolo da una misteriosa creatura simile ad un Diavolo. A noi il compito di fermarlo. Graficamente il migliore dei 3 apparsi sul NES.

FINAL FANTASY IV — **SUPERNES - 1991**

Cecil, comandante della forza aerea del regno di Baron, si ribella al suo Re, impegnato nella ricerca dei cristalli elementari e, con l'aiuto dei suoi amici, cercherà a colpi di spada e magia di ostacolarlo. Fu il primo titolo della saga proposto su Super Nes.

FINAL FANTASY V — **SUPERNES - 1992**

Dei giganteschi meteoriti colpiscono la Terra mandando in pezzi i cristalli elementali. Nel contempo, una misteriosa forza di nome Mu è stata liberata da degli sconosciuti. Solo quattro eroi possono salvare il pianeta. Novità peculiare: l'uso del mode 7.

FINAL FANTASY VI — **SUPERNES - 1994**

1000 anni fa, la Terra venne ridotta in cenere dalla guerra dei Maghi. La magia da quel giorno cessò di esistere. Ora il mondo é dominato dall'alta tecnologia. Qualcuno vuole risvegliare la magia. Toccherà a voi combattere le forze del male aiutando *Terra* nella sua impresa.

FINAL FANTASY VII — **PSX - 1997**

Un gruppo di ribelli chiamato Avalanche ha distrutto il reattore 1 di Mako per fermare la Shinra Inc. che vuole conquistare il mondo. Questo capitolo della saga ha dato a Final Fantasy la popolarità che merita. Il primo capitolo a 32-bit. Un capolavoro.

FINAL FANTASY VIII — **PSX - 1999**

Squall fa parte di una squadra militare e viene costretto ad affrontare una battaglia oltre ogni immaginazione. Dovrà fare i conti con il suo rivale, con i propri sogni e combattere la bellissima strega Edea. Un'epica storia d'amore, di odio e di pace.

FINAL FANTASY IX — **PSX - 2000**

Zidane fa parte di una banda di nome Tantalus, assoldata per rapire la principessa Garnet dal regno di Alexandria. In fuga verso i confini insieme a Steiner, Vivi e la stessa Carnet, Zidane e i suoi amici danno inizio così ad una delle più belle storie della saga.

Gli ambienti poligonali propongo un elevato livello di dettaglio e di animazioni.

nello "Sphere-board", il solo e unico modo per sviluppare i personaggi, nonché importante evoluzione nel gameplay della saga. In pratica, ogni volta che si accumulano un determinato numero di AP, si guadagnano "Sphere Levels"; questi ci permettono di muoverci sulle caselle che compongono lo "Sphere-board". Nella maggior parte di esse si celano lettere o simboli rappresentanti degli accrescimenti nelle caratteristiche base dei nostri PG. Ad esempio, se all'interno di una casella vi è una "H", vorrà dire che il personaggio, attivandola, aumenterà i suoi HP generali.

Se vi si trova una "M", aumenteranno le sue capacità magiche. Se si trova uno scudo, invece, a trarne vantaggio saranno le caratteristiche difensive; una spada, aumenterà la forza, e così via. Per attivare queste caselle, i personaggi dovranno utilizzare delle Sfere specifiche. Per aumentare la vita o la forza, ad esempio, bisognerà utilizzare una "Power Sphere". Per incrementare la magia, servirà una "Magic Sphere". Tali sfere si recuperano ogni volta che si vince un combattimento. Talvolta se ne ottengono di particolari: può capitare, ad esempio, di guadagnare una "Ability Sphere" o una "LX Sphere" (dove X è una cifra compresa tra 1 e 4). Le "Ability Spheres" ci permettereanno di attivare le caselle "Ability". Queste abilità possono corrispondere ad un colpo o ad un'azione speciale, o ad una magia. Le LX Spheres servono a sbloccare le caselle segnate LX. Queste sono generalmente deputate all'accesso di altre interessanti sezioni che portano, ad esempio, ad ottenere nuove Ability e alle "Sphere-boards" degli altri personaggi.

"Con la scomparsa dell'ATB utilizzato fino allo scorso capitolo negli scontri casuali, FFX abbraccia il più classico sistema a turni."

Le "Sphere-boards", infatti, sono tutte collegate tra di loro: una volta sbloccate tutte le caselle accessibili con un certo personaggio, sarà possibile attivare quelle che erano inizialmente riservate ad un altro. Ciascuna casella può essere attivata da ognuno dei sette personaggi che si incontrano nel corso del gioco. Quando una casella è attivata da un personaggio in particolare, un piccolo punto colorato apparirà vicino al cerchio: questo indicherà l'avvenuto passaggio di uno di loro. Se un'altro decide a sua volta di attivare questa casella, intorno al cerchio apparirà un altro punto, ad indicare il possesso della stessa da parte di due personaggi. Si evince chiaramente come tutte le caselle possano essere "occupate" da ogni componente del gruppo. Ciò vuol dire che le possibilità di avanzamento, che inizialmente possono apparire piuttosto limitate, sono in realtà immense.

Ritornando al sistema di alternanza dei personaggi nei combattimenti, bisogna ammettere come l'interesse per il suddetto aumenti una volta che si è appreso al meglio il funzionamento delle Sphere-board. In realtà, un personaggio guadagna degli AP quando interviene in un combattimento qualunque sia l'azione che compie. Così, quando si vuol far progredire un componente del party debilitato, ci si può limitare a farlo intervenire una sola volta durante lo scontro, in modo da fargli ottenere qualche

Le Summon, in questo episodio chiamate Aeons, rimangono presenti durante gli scontri quali veri e proprio PG.

AP una volta eliminati i mostri. Grazie a questo sistema, già ammirato in Skies of Arcadia per Dreamcast, non ci saranno più personaggi che si trascinano fino alla fine del gioco senza essere mai utilizzati perché troppo deboli. Ancora una volta sono presenti i "Limit Breaks", che per l'occasione vengono rinominati Overdrive. Come accadeva in FFVIII, alcuni di questi per essere eseguiti richiedono la pressione di una combinazione di tasti.

Oltre al sistema delle Sphere-board, il gameplay conta altre interessanti caratteristiche. Parlando delle armi, va segnalato il fatto che esse non influenzano direttamente la potenza di attacco di chi le utilizza, e che a queste si possono attribuire nuove abilità per renderle maggiormente efficaci e potenti. Immancabili in ogni episodio di FF che si rispetti le Summon (in questo caso chiamate Aeons), che possono progredire di livello ed essere utilizzate come veri e propri personaggi giocanti durante i combattimenti con tanto di Overdrive personalizzati. Preferiamo non svelarvi altro, poiché potremmo rovinarvi il piacere che può scaturire dalla progressiva scoperta delle nuove features introdotte dalla Squaresoft.

Tecnicamente, il lavoro svolto dal team di sviluppo (che comprende alcuni responsabili della realizzazione del discutibile ottavo capitolo della saga) è ineccepibile: la PS2 mostra il meglio di sé in un susseguirsi di scene in tempo reale (da apprezzare particolarmente i modelli poligonali sapientemente animati e dettagliatissimi) e sequenze FMV da applauso.

Nei magnifici scenari realizzati in larga parte utilizzando la grafica 3D, i personaggi risultano integrati molto meglio rispetto ai prequel e, soprattutto, non si spostano più in una successione di schermate fisse, bensì in luoghi molto vasti, aiutati da una piccola mappa. Frequenti i cambi di inquadratura che enfatizzano lo stile volutamente cinematografico a cui Square ci ha da tempo abituati. Il motore grafico colpisce per la sua fluidità: a parte quell'aliasing a cui gli utenti PS2 si stanno, loro malgrado, abituando, si può notare, purtroppo, una diminuzione della velocità di gioco derivante dalla conversione non certo esemplare di un titolo nato per il mercato NTSC. I 50 Hz in questo caso producono due irriverenti bande nere, sopra e sotto la schermata di gioco e rilasciano un'immagine lievemente "schiacciata" ai poli, che rende delicatamente "goffo" il design di alcuni personaggi. Se per qualcuno questa può essere considerata una facezia, va detto come da tempo Sega vada dotando i suoi prodotti di un utile selettore per la modalità video nelle conversioni per il mercato Pal.

Va purtroppo evidenziato come lo stesso impegno profuso da Sakaguchi e compagni per la realizzazione dei protagonisti principali non sia stato prodigato per la caratterizzazione dei personaggi secondari, che risultano meno particolareggiati ed in generale alquanto banali.

Allo stesso livello della realizzazione grafica si pone il comparto sonoro. Final Fantasy X è uno dei prodotti più curati degli ultimi tempi, sotto questo aspetto. Le musiche sono tutte orchestrate in modo magistrale,

Yuna: Sei sicuro?

Un momento di gioco che mostra la mappa interamente in 3D del titolo Squaresoft.

Quasi a non voler sfatare una scaramantica ricorrenza, l'uso dei Chocoobo sarà possibile anche in Final Fantasy X.

Durante il combattimento sarà possibile scegliere l'ordine d'attacco de i nostri personaggi.

e soprattutto – grande novità in un episodio della saga Squaresoft – sono accompagnate da ottime voci digitalizzate perfettamente sincronizzate con i movimenti labiali dei personaggi. Ciò contribuisce a rendere più intrigante l'atmosfera: i protagonisti appaiono più vivi e reali, e questo rafforza l'impressione di essere immersi nell'universo del gioco. Il doppiaggio però è rimasto esclusivamente in lingua inglese. La sola consolazione è un doppiaggio in lingua italiana che fortunatamente propone i nomi dei personaggi e delle locations, alla stessa maniera di come concepiti dagli autori. Nessuno scempio alla FFIX, fortunatamente. Da segnalare la codifica Dolby Digital 5.1, che ci rende partecipi in prima persona delle sequenze in FMV.

Grazie all'eccellente sistema di gioco, ad una realizzazione tecnica decisamente convincente e alla splendida atmosfera, Final Fantasy X ha un privilegio raro: quello di riuscire a interessare e coinvolgere il giocatore, malgrado qualche difetto. Oltre a quelli precedentemente evidenziati, potremmo sottolineare la grandissima linearità alla quale il titolo Square si attiene (nonostante siano presenti alcuni sub-quest attivabili in determinate situazioni). Ma un RPG è prima di tutto una storia con un principio e una fine. Criticare il fatto che i suoi creatori non abbiano lasciato al giocatore la possibilità di discostarsene di molto è piuttosto inutile. D'altra parte, anche alcuni dei più grandi giochi di ruolo per console sono molto lineari (Grandia e la saga di Dragon Quest, ad esempio). In Final Fantasy X, però, le scene di intermezzo che ritmano la progressione sono forse troppe. Alla Squaresoft hanno un'eccellente padronanza della grafica renderizzata (a tal punto che con essa hanno realizzato un film!) e, visibilmente, hanno voglia di mostrarlo a tutti...

> **Malgrado i suoi difetti, FFX resta nel complesso avvincente, e bisogna ammettere che la "magia" della saga si fa sentire.**

Le scene di dialogo in cui non si agisce, realizzate a volte col motore del gioco e a volte con immagini precalcolate, sono senza dubbio le più frequenti della storia degli RPG. Si ha anche l'impressione che

Tidus

Il giovane eroe, focoso ma un po' banale. Manca di maturità, ed è destinato ad innamorarsi di Yuna.

Yuna

Stereotipo di personaggio femminile, debole, modesta e ossequiosa, si esprime spesso lanciando dei ridicoli gridolini e non ha alcuna personalità.

Wakka

La spalla dell'eroe. Forte e coraggioso, non capisce tutto quello che avviene, ma segue i suoi amici senza mai protestare. Egli assolve anche il ruolo del tipo scherzoso quando ne ha voglia, e incarna l'immagine del "fratello maggiore" per l'eroe.

Kimahri

L'uomo-leone di turno. Non pronuncerà una parola prima della decima ora del gioco. Protegge Yuna dai pericoli della vita.

Lulu

Lo stereotipo della donna matura, bella, intelligente e intrigante. Sa più di quello che non lascia intravedere.

Rikku

Il solo personaggio un po' interessante della schiera. È anche la monella gioiosa ed estroversa del gruppo.

Auron

L'uomo-mistero. Conosce tutti i personaggi della storia, ha avuto a che fare con loro dieci anni prima, ma non si saprà in che modo prima di parecchie decine di ore. Non è per niente sorpreso di viaggiare nel tempo, e soprattutto: ogni volta che gli si fa una domanda, risponde ridendo...

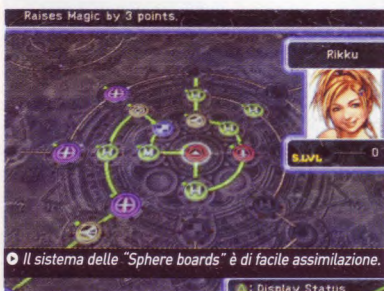
UN DVD DA COLLEZIONE

IL CONTENUTO DI "OLTRE FINAL FANTASY"

L'intervista ai doppiatori americani di Tidus e Yuna.

Another Story: i fatti accaduti due anni dopo le vicende di FFX.

Il video della colonna sonora: "Suteki Da Ne" cantata da Rikki e la sua biografia, le preview video di Kingdom Hearts, nuovo RPG Square in uscita in autunno, i trailers di Final Fantasy X nonché un montaggio "d'effetto" chiamato Final Fantasy X The Spirit Within Official Edit, il video della storia di Final Fantasy, una galleria di illustrazioni del celebre Yoshitaka Amano, gli Storyboards e gli Image Boards e una carrellata di interviste ai creatori degli effetti speciali, delle musiche e dell'intera produzione Square. Tutti i contenuti extra sono sottotitolati in italiano. Il prezzo da pagare per tanta ricchezza è stato fissato da Square Europe a 69,99 Euro.

siano più numerose delle fasi in cui si gioca. Naturalmente, non si possono skippare (sono indispensabili per la comprensione della storia). Se, ad una prima impressione, questo fatto non dà troppo fastidio, bisogna confessare che alla lunga può diventare noioso. Ci si rende conto molto rapidamente che FFX sta un po' agli RPG come The Bouncer (altro gioco della Squaresoft) stava ai Beat'em up: un lungo film, piuttosto carino da guardare, intervallato da scene in cui si controlla il personaggio.

Il sistema delle "Sphere boards" è di facile assimilazione.

Come da tradizione, i FMV sono curati in modo maniacale.

Per controbilanciare una certa mancanza di interattività, i responsabili del progetto Final Fantasy X hanno puntato su due novità. La prima è la possibilità di giocare a Blitzball a mo' di sottogioco: francamente ci troviamo di fronte ad un "bonus" al limite del giocabile e poco interessante. La seconda è la presenza di enigmi (invero estremamente semplici), basati sulle "Spheres", necessari ogni volta che si deve visitare un tempio per recuperare una nuova Aeon. Inoltre, va segnalato come questa versione europea sia in realtà il porting diretto di Final Fantasy X International: saranno presenti nel corso della storia alcuni nemici inediti (Heretic Aeons e Weapon Extra su tutti) e la possibilità di scegliere tra due differenti tipi di Sphere-board.

Nel capitolo dei difetti, si deve ugualmente segnalare la storia che, seppur interessante, ingrana un po' a rilento, impiegando un bel po' di tempo per diventare realmente coinvolgente.

La trama, pur essendo sufficientemente strutturata, tanto da tenerci spesso col fiato in sospeso, conserva costantemente una piccola atmosfera di "già giocato", "già visto" e "già sentito". Semplicemente, manca di un qualcosa che avrebbe potuto farla uscire dal suo marasma di classicismo. Peggio ancora, il suo problema di originalità si estende ai personaggi: la loro personalità ed il loro "background" sono scarsamente sviluppati. Squaresoft sembra non essersi impegnata troppo sulla caratterizzazione: tutti quanti infondono una forte sensazione di déjà vu. Ciò si sente enormemente nel corso della progressione della vicenda; è come se non si sapesse mai veramente chi sono, ed è frustrante. La longevità è, come di consueto per questo tipo di giochi, variabile tra le 20 e le 30 ore e rappresenta una buona attenuante all'elevato prezzo di listino del titolo Sony. Ma forse, a far lievitare i costi di vendita, è il secondo DVD presente nella confezione. Questo include due interessanti interviste ai doppiatori di Yuna e Tidus (sottotitolate in lingua italiana), il video della colonna sonora, cantata da Rikki, il trailer di Kingdom Hearts e, soprattutto, un ulteriore epilogo della storia, intitolato "Final Fantasy X Another Story" che mostra gli accadimenti relativi al mondo di Zanarkand due anni dopo la conclusione di FFX.

Malgrado i suoi difetti, FFX resta nel complesso avvincente, e bisogna ammettere che la "magia" della saga si fa sentire. Merito soprattutto dell'ambientazione prevalentemente "acquatica" e del rinnovato interesse per i combattimenti. In conclusione, l'ultima fantasia (in ordine puramente cronologico) brilla a ragione nel panorama videoludico come un must per tutti gli utenti PS2. Tecnicamente impressionante, risulta in sostanza un'esperienza assolutamente da vivere. La versione Pal, deludente sul versante video, si fa "perdonare" con una edizione speciale che farà la felicità dei più feticisti della saga.

Ornella Lepre e Simone Menghini

CONTROL BOX — PlayStation.2

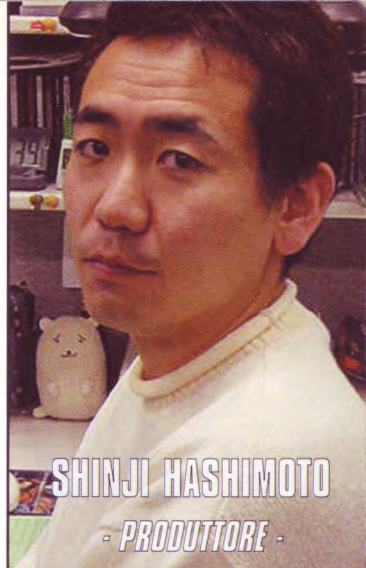
PLUS	MINUS
+ Graficamente superlativo	- Struttura di gioco molto lineare
+ Sistema di magie migliorato	- Conversione Pal scadente
+ Ambienti poligonali	
+ Un DVD extra!	

	Voto
GRAFICA	9
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	8
SONORO	8
GLOBALE	8

Nonostante bande nere e 50 Hz, FFX è un titolo che merita l'acquisto da parte degli appassionati della saga e degli RPG.

8

Domande e Risposte con SQUARESOFT

di Paolo Nobili

In occasione dell'uscita europea, parte dell'agguerrito team Square è giunta nel Belpaese per presentare il suo lavoro. Signori, ecco le parole di Shinji Hashimoto, produttore, Yoshinori Kitase, lead director, Kazushige Nojima, sceneggiatore e Nobuo Uematsu, compositore delle musiche fin dal primo capitolo della serie.

D: Come nasce questo decimo episodio di Final Fantasy?

R: Quando abbiamo completato la lavorazione di Final Fantasy VIII, abbiamo deciso di cambiare direzione nella serie. Abbiamo scelto di enfatizzare il ruolo del personaggio principale e di inserire il parlato. Abbiamo puntato poi su un'internazionalizzazione del prodotto, creando, ad esempio, scenari e colori ispirati agli ambienti centroasiatici e mediorientali.

D: Come mai ogni Final Fantasy presenta ambientazioni dai toni apocalittici?

R: Lo scopo che ci porta a scegliere una sceneggiatura catastrofica è quello di offrire al giocatore la sensazione di trovarsi in una situazione "precaria". Il giocatore deve lottare, rigenerarsi e riprendere le forze per giungere ad un "happy end". I videogiocatori amano uscire dalla quotidianità e porsi di fronte ad emozioni molto forti. Noi li spingiamo a scegliere una risposta tra la vita e la morte (virtuale). Un'ambientazione apocalittica è la giusta premessa per questa scelta essenziale.

D: Quali vantaggi avete tratto dall'hardware PS2 e cosa cambia in FFX rispetto agli episodi precedenti?

R: L'hardware di Playstation 2 è davvero molto evoluto. Grazie alle sue potenzialità abbiamo potuto inserire le voci dei personaggi, nonché immagini e scene decisamente migliorate rispetto a quelle dei precedenti capitoli su PSX. Ormai siamo in grado di realizzare sequenze che presentano l'aspetto di filmati cinematografici e di inserirle nel videogioco. Siamo orgogliosi di essere riusciti ad inserire le voci di ogni protagonista e di averle integrate con gli effetti e la colonna sonora: è stata la parte di lavoro più soddisfacente di questo capitolo.

D: A quanto ammonteranno le ore di gioco per questo episodio?

R: Dipende da chi gioca! Generalmente un normale giocatore di ruolo impiega dalle 30 alle 50 ore per terminarlo in ogni sua parte e possibilità.

D: Non credete che in Final Fantasy X l'interazione sempre più stretta col cinema possa sminuirne la giocabilità?

R: In realtà il nostro obiettivo è quello di spingere l'identità del videogiocatore ad integrarsi con quella del protagonista del videogioco. Per questo continuiamo a realizzare autentici videogiochi interattivi, e non solamente prodotti cinematografici.

D: L'ultimo film di animazione di Miyazaki ha vinto l'Orso d'Oro a Berlino. Pare anche a voi che per l'Europa sia giunto il momento del fantasy e dell'animazione giapponese?

R: Sembra proprio di sì, visto che questa è la prima volta che parte del team creativo Squaresoft arriva in Europa, dopo aver venduto milioni di pezzi dei precedenti Final Fantasy. Come il film di Miyazaki ha avuto un ottimo riscontro di critica, così Final Fantasy X cercherà di ripercorrerne i fasti.

D: Final Fantasy arriverà su altre piattaforme?

R: Non è stato ancora definito un porting su altre console. Comunque il direttore di Square e Square stessa, hanno costituito una società, la Grand Design Studio, che produrrà una versione di Final Fantasy per Nintendo Gameboy Advance.
È ancora presto per affermare se ci saranno ulteriori seguiti su altre piattaforme.

D: Sony è entrata a far parte degli azionisti di Square. Cambia qualcosa per voi?

R: La Sony ha acquistato solo il 18,6% di Square e quindi ha una quota limitata. Questo non ha comportato nessun cambiamento all'interno del nostro team di sviluppo.

D: Come saranno i prossimi capitoli del gioco?

R: Non possiamo risponderti: ogni capitolo cambia "regista". Questa è una tradizione della serie, così come quella che il compositore rimanga sempre lo stesso. Comunque, come tutti sapete, Final Fantasy XI sarà totalmente diverso e giocabile unicamente On-Line.

D: Dateci un motivo valido per acquistare Final Fantasy X...

R: Tutti i videogiocatori che acquisteranno Final Fantasy X potranno vivere una storia intensa, piacevole e drammatica.

Alcuni effetti grafici, come quello relativo al GV Napalm, sfruttano davvero a fondo le possibilità del chip grafico di Xbox.

GUN VALKYRIE

Ancora Sega. Ancora Xbox. Ancora un successo?

Dagli autori di Typing of the Dead e Jet Set Radio Future arriva Gun Valkyrie, un titolo dalla gestazione affannata, concepito inizialmente come esclusiva Dreamcast (parliamo di più di due anni fa) e traghettato in corsa verso i lidi dorati della baia di Redmond. La storia alla base del titolo Sega ci porta in un universo alternativo in cui la razza umana non è progredita grazie alla rivoluzione agricola né tanto meno a quella industriale, ma in virtù degli studi dello scienziato Hebble Grant scopritore del metodo per attingere energia dai resti della cometa di Halley. Con la misteriosa scomparsa del dottor Grant, il futuro del mondo è in pericolo: a noi l'arduo compito di ritrovare lo scienziato. Nei panni dei membri del team "Gun Valkyrie" dovremo affrontare dieci livelli farciti di insettoidi alieni da blastare senza pietà. La nostra è un'élite di guerrieri misticamente scelti dalla cometa per sfruttare i suoi poteri. Gli appartenenti a tale team sono, infatti, in grado di convogliare tale energia nell'armatura esoscheletrica in loro dotazione e sfruttarne le potenzialità. Prima di cominciare il gioco, dovremo selezionare il nostro alter-ego digitale, scegliendo tra Kelly O'Lenney, un'affascinante biondina della quale potete ammirare uno splendido artwork nella pagina seguente, o Saburota Mishima, un "cattivissimo" guerriero Ninja. Se Kelly è dotata di maggiore rapidità d'azione, Saburota, dal canto suo, può fregiarsi di un armamentario nettamente più potente. Stranamente, non è possibile affrontare i boss giocando con Saburota. A capo del team Gun Valkyrie vi è il comandante Meridian Poe, ridotta ormai ad una testa fluttuante nello spazio per mezzo di suo padre, il Dottor Grant, che, in nome della scienza, qualche tempo prima le recise il cranio dal corpo (non lamentatevi più dei vostri genitori!).

Lo stile di gioco di Gun Valkyrie può essere definito uno psichedelico mix tra Metroid e Virtual-On. Il look delle corazze esoscheletriche, la particolare conformazione dei nemici, nonché la presenza di una avvenente protagonista femminile richiamano alla mente il capolavoro di casa Nintendo, mentre il sofisticato metodo di controllo strizza l'occhio al mecha-game di Sega (attualmente è in sviluppo il terzo episodio). Con lo stick analogico di sinistra controlliamo i movimenti del nostro guerriero, mentre con quello di destra ne muoviamo il busto. Schiacciando contemporaneamente entrambi gli stick, scateneremo il GV Napalm: una sorta di smart-bomb, che fa però calare la nostra energia vitale. Occhio quindi ad utilizzarla con dovizia. I tasti analogici destro e sinistro servono rispettivamente allo sparo e all'utilizzo del Jetpack posizionato sulle nostre spalle. Imparare a dosarne la potenza d'erogazione (tramite piccoli tocchi) per raggiungere differenti altezze si rivelerà determinante. Benché sia possibile girarsi di 180° e ruotare attorno ai nemici, si sente la mancanza di un vero "strafe" laterale che avrebbe reso sicuramente più compulsivo il combattimento a terra. I controlli, purtroppo, non risultano affatto immediati e solo ostentando una proverbiale pazienza sarete in grado, dopo lunghe sessioni di gioco, di assimilarli al meglio e di effettuare spettacolari e piroettanti manovre durante l'opera di blastaggio. Proprio queste scenografiche evoluzioni ci permetteranno di guadagnare "punti combo", che aumenteranno la nostra potenza di fuoco, ma allo stesso tempo faranno diminuire le nostre difese. Alla fine

Il Jet-Pack presenta un sistema di comando complesso.

IMPORT

DISTRIBUTORE	IMPORT
GENERE	SPARATUTTO
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	SEGA
SVILUPPATORE	SMILEBIT
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

Si ringrazia Game Point di Roma per la collaborazione

Saburota scaglia un colpo micidiale contro il nemico.

di ogni missione, verrà giudicato il nostro operato: migliore sarà il giudizio, maggiori saranno i punti GV che otterremo. Questi ci consentiranno di "upgradare" il nostro arsenale, selezionando tra scudi, lock-on e rapidità di fuoco. Tecnicamente il lavoro svolto da Smilebit è di tutto rispetto: la grafica colpisce per alcune textures di qualità fotografica (l'estensione visiva dei fondali è qualcosa di realmente impressionante) e per i modelli poligonali ottimamente animati. Numerosi i tocchi di classe: meritano citazione la scia di calore prodotta dai propulsori della nostra armatura ed i lens-flare relativi alla luce solare. Presente un gradevole bump-mapping sulle superfici terrestri e un ottimo mip-mapping su quelle metalliche. L'engine poligonale del titolo Sega si muove quasi costantemente a 60 fps. Quel "quasi" sta ad indicare sporadici rallentamenti, che si verificano nei momenti più concitati. Il reparto audio svolge discretamente il suo dovere, ma non eccelle né per quanto concerne la colonna sonora né per quanto riguarda gli effetti. Peccato poi che non venga supportata la codifica Dolby Digital 5.1 ma solo quella Dolby Surround. I difetti di Gun Valkyrie sono da ricercarsi in una struttura di gioco sin troppo "lineare": i dieci livelli e i cinque boss si susseguono in

Nelle situazioni più complesse possono verificarsi dei rallentamenti.

modo fin troppo ripetitivo; stessa cosa dicasi delle missioni che dovremo svolgere di volta in volta. In pratica, per completare ogni livello, dovremo eliminare tutti gli insetti entro un tempo limite, distruggere i "pods" e sconfiggere il boss finale. Distruzione è l'unico termine presente nel vocabolario videoludico di Gun Valkyrie. Sarebbe stata un'ottima idea far sì che la trama potesse svilupparsi "in-game", magari implementando la possibilità di variare la storia in base all'esito delle missioni, oppure aggiungendo qualche colpo di scena apposito. Il problema è che una trama abbastanza interessante in principio fallisce nell'integrarsi efficacemente con il progredire del gioco. Altro grave problema è dato dall'impossibilità di settare a nostro piacimento i comandi del pad: già di per sé questi non risultano affatto immediati, poi, dover cambiare l'arma ogni volta schiacciando un apposito tasto (B, X o Y) rende davvero macchinosa un'operazione che poteva benissimo essere deputata ad un singolo tasto. Da segnalare anche la povertà assoluta del menu delle opzioni del titolo Smilebit: è possibile variare i soli settaggi audio! Il fattore longevità, una volta appreso al meglio il sistema di controllo, vi garantirà le classiche 8-10 ore (nette) tipiche di prodotti di questa tipologia. Fortunatamente, una volta terminato il gioco, si sbloccherà la modalità Challenge che allungherà la vita di Gun Valkyrie di un'altra manciata di ore. In definitiva, il nuovo pargolo Sega per Xbox è un titolo per certi versi deludente, ma comunque in grado di attrarre l'utente alla ricerca di uno sparatutto "vecchio stampo" in grado di farvi sudare le classiche sette camicie.

Massimiliano De Ruvo

CONTROL BOX XBOX

PLUS	MINUS
+ Design dei personaggi accattivante	- Trama mal sviluppata
+ Difficile al punto giusto	- Sistema di controllo macchinoso
+ Graficamente notevole	- Troppo ripetitivo

GRAFICA	8
IOCABILITÀ	7
ONGEVITÀ	6
ONORO	7

LOBALE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Uno sparatutto dal look appagante che pecca sotto il profilo della "manegevolezza". Comunque non male.

6

BLOOD OMEN 2

Alla Eidos sanno bene come risvegliare i vampiri...

Gli ambienti e i personaggi denotano un ottimo uso dell'anti-aliasing.

E con questo fanno quattro! Quattro, ovvero il numero di titoli fino ad ora prodotti da Eidos e Crystal Dynamics basati sull'affascinante, gotico e oscuro mondo del Nosgoth. Blood Omen 2 altro non è che il seguito di Blood Omen "Legacy of Kain", primo titolo della saga, uscito nel lontano 1996 su PsOne, prodotto dalla sola Crystal Dynamics e sviluppato dai Silicon Knights (autori tra l'altro della storia originale). Mentre Blood Omen ha come protagonista il vampiro Kaine, gli altri due titoli della serie, Soul Reaver (PsOne, 1998) e Soul Reaver 2 - Legacy of Kain (PS2, 2000) sono incentrati entrambi sulle gesta di Raziel, suo luogotenente durante la conquista del Nosgoth. I due sequel differivano dal loro genitore non solo per la scelta di un engine poligonale in luogo della sempre valida grafica 2D di cui Blood Omen faceva uso, ma anche per lo stile di gioco marcatamente platform/adventure che si contrapponeva a quello RPG-adventure del primo prodotto. Blood Omen 2 comincia quasi dove finisce il primo, ma ne stravolge completamente il game-play e l'aspetto estetico. Dopo aver distrutto i "Pillars of Nosgoth", Kain si rende fautore della rinascita dei vampiri e, alla guida della sua potente legione, parte alla conquista delle "terre conosciute".

Durante la battaglia di Meridian, egli viene sconfitto in duello dal capo dei suoi nemici di sempre: i Saraphan. Assorta la sconfitta ad incubo ricorrente, il nostro "eroe" si risveglia in una strana stanza, accolto da una sensuale vampira di nome Umah. Ella ha vegliato il suo sonno per 200 anni, aspettando trepidante il momento del risveglio. Umah illustra a Kain l'attuale situazione, che vede i vampiri nettamente sfavoriti nei confronti dei sacerdoti Saraphan, condizione che li ha costretti a formare un gruppo di resistenza chiamato Cabal. Umah esorta il signore dei vampiri a riprendere il suo posto e, una volta recuperate le forze, ad affrontare il loro capo così da perpetrare la sua vendetta (non serviva certo Umah per convincere Kain a vendicarsi!). C'è da dire che la trama, rispetto ai predecessori, non convince affatto: è palese come tutto il plot sia in realtà un escamotage per affidare al giocatore un Kain "ridimensionato" in fatto di armamenti e poteri magici. Sarebbe stato più difficile, ma storicamente più esatto, sviluppare il gioco con un protagonista onnipotente, già signore dei vampiri ("difficile" mal si sposa con "commerciale"). La visuale di gioco è sempre quella in terza persona dei due Soul Reaver; questa volta, però, il nostro eroe non possiede più quelle doti di mobilità che erano state di Raziel e che tanto erano piaciute ai fans della saga. A rendere i movimenti ancor più macchinosi ci pensa un osceno sistema di telecamere che punta

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	ACTION-ADVENTURE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	EIDOS
SVILUPPATORE	CRYSTAL DYNAMICS
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Si ringrazia Gioco Follia di Roma per la collaborazione

Durante i movimenti della telecamera, lo scrolling tende a scattare per via della mole di poligoni che PS2 deve gestire.

Uno degli attacchi di Kain consiste nel prendere per il collo i nemici e scaraventarli verso muri o precipizi senza lasciargli via di scampo.

sempre dove non serve, costringendo il giocatore a continui e irritanti ritocchi della prospettiva. Il titolo Eidos è quasi completamente incentrato sui combattimenti; ahimè, proprio tale componente di gioco fa acqua da tutte le parti. Innanzitutto, i nemici non si avvalgono di un I.A. particolarmente sviluppata in secondo luogo, a nostra disposizione vi è solo un tasto per attaccare: le combo eseguibili variano, quindi, solamente in base all'arma utilizzata. Buona comunque la possibilità di poter parare o bloccare un colpo premendo il relativo tasto al momento giusto. I Dark Gifts sono i poteri che Kain può sfruttare per proseguire nella sua avventura. All'inizio ne possediamo solo due, ma ogni volta che sconfiggiamo un boss ne acquistiamo un altro tutto nuovo. Come già accennato, la componente adventure è semplicemente ridicola: i pochi e semplici enigmi presenti si risolvono quasi sempre allo stesso modo, e cioè spostando i classici blocchi di pietra come accadeva nel primo Soul Reaver. L'interazione con ciò che ci circonda è poi ridotta ai minimi termini, rendendo l'esperienza ludica poco coinvolgente. Blood Omen 2 non si smentisce nemmeno per quanto riguarda il comparto tecnico. Oltre alla già citata telecamera, tutto l'engine tridimensionale zoppica vistosamente.

"Il frame rate non è mai costante e in alcuni casi (soprattutto durante i caricamenti in-game) scende vertiginosamente..."

Le textures sono molto asettiche e rendono la visualizzazione degli ambienti troppo pulita, quando invece sarebbe stato più opportuno un aspetto tetro e oscuro per sottolineare l'ambientazione gotica propria della saga. Tutti i nemici, tranne qualche boss, benché privi di vistose calettature (l'uso del chip AA è abbastanza efficace) si rivelano visivamente poco attraenti e posseggono delle movenze goffe e poco fluide. Persino Kain è mal disegnato ma almeno non cammina come uno "sciancato"! Il frame rate non è mai costante e in alcuni casi (soprattutto durante i caricamenti in-game) scende vertiginosamente (meno di 20 fps). L'unica nota positiva è nel sonoro, completamente in Dolby Surround: le musiche di accompagnamento sono sufficientemente atmosferiche e gli effetti sonori sono sempre adeguati. Il parlato (in lingua nostrana) merita il solito plauso per l'ottima recitazione: il cast di doppiatori è infatti lo stesso dell'ultimo episodio di Soul Reaver, già meritevole di encomio per il buon lavoro svolto. Prima di emettere il verdetto finale è doveroso ricordare come il primo Blood Omen fosse un signor gioco, dotato di qualità mai più eguagliate da nessuno dei suoi seguiti. In particolare deve far riflettere un fatto: gli iniziatori della saga sono stati i Silicon Knights; è inconfutabile come dopo la loro dipartita ci sia stato un netto calo qualitativo riscontrabile gradatamente nei restanti episodi. Eidos e Crystal Dynamics hanno perso un'altra occasione per rendere giustizia a una delle saghe videoludiche/fantasy più belle di sempre. Blood Omen 2, purtroppo, riesce a disfare anche quel poco che era stato fatto con l'ultimo Soul Reaver. La trama inconsistente, un game-play limitato e un engine grafico non all'altezza delle ultime produzioni (MGS 2, Maximo o ICO) fanno del titolo Eidos un completo fallimento. Prendetene in considerazione l'acquisto solo se siete ultra-mega-appassionati del vampiro del Nosgoth.

Massimiliano De Ruvo

La sequenza di "approvviggionamento" delle energie è davvero gratificante...

CONTROL BOX PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Kain ha sempre il suo fascino	- Combattimenti semplicistici e noiosi
+ Ottimi dialoghi	- Comparto tecnico non ottimizzato
	- Eccessivamente facile
	- Strutturalmente limitato

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	4
SONORO	7
GLOBALE	5

Ripetitivo, povero e dalla trama stantia. Ci si chiede perché Eidos debba continuare in tale modo una saga affascinante.

Uno dei numerosi colpi segreti di cui dispone ogni atleta. Il mirino ci consente di direzionare al meglio il nostro tiro.

SEGA SOCCER SLAM

Quando i calci ad un pallone non bastano a vincere, occorrono i pugni e gli spintoni...

TOP GAME!

Come avrete sicuramente capito, il nuovo titolo di Sega non è il classico gioco di calcio che tenta di riproporre in maniera fedele la nobile arte pedatoria, quanto piuttosto una miniera di divertimento e di situazioni esilaranti. Nato da una collaborazione tra Black Box e Visual Concepts, il nuovo titolo prodotto da Sega, pur essendo sostanzialmente un gioco calcistico (più precisamente dedicato al calcetto), ne stravolge regole e situazioni.

Chiaramente ispirato a titoli come NBA Jam (MD/SNES) o Soccer Brawl (Neo Geo), Sega Soccer Slam ci fa indossare le divise di sei folli squadre, ognuna formata da tre stranissimi componenti dotati di propria personalità e da una sorta di cyborg che farà le veci del portiere. Pur di portare a casa la vittoria, i membri del nostro team saranno disposti persino a darsele di santa ragione! Se tre atleti per squadra possono sembrarvi un numero ridotto, vi posso garantire che, per merito della splendida caratterizzazione di ognuno, non sentirete affatto la mancanza di personaggi aggiuntivi. La scelta di inserire solamente sei squadre ha dato ai programmatori americani la possibilità di personalizzare gli atleti virtuali in maniera quasi maniacale. Impossibile, a seconda dei gusti personali, non simpatizzare per l'enorme sudamericano El Diablo del team El Fuego o per il punk anarchico inglese Half Pint dei Sub-Zero, così come sarà lecito odiarne alcuni, come capitato al sottoscritto (maledetto Herry "Nova" Potter dei Toxic!). Bisogna ammettere che, sotto questo aspetto, Soccer Slam ricorda più un picchiaduro che un gioco sportivo: al contrario di altri titoli calcistici, infatti, che differenziano i vari giocatori solo per qualche dettaglio grafico (capelli, colore della pelle, altezza, ecc...) e per le caratteristiche tecniche, l'ultimo nato in casa Sega offre delle differenze di natura "caratteriale": ognuno degli atleti è differente per altezza, fisico, razza e atteggiamento in campo. Ciò si traduce in una resa visiva davvero gratificante: i modelli poligonali sono ricchi di particolari e ottimamente animati. Molto interessanti le capacità senzienti degli stessi: gli sviluppatori hanno implementato questa feature realizzando un movimento del labiale perfettamente in sincrono con le loro enunciazioni. Ogni atleta parla ed esulta in maniera totalmente differente. A tale caratterizzazione si aggiungono le classiche caratteristiche puramente tecniche, fatte di tiri più o meno efficaci e di passaggi non sempre perfetti, che variano da giocatore a giocatore. Scopo del gioco è di vincere il torneo ideato da Sega disputando delle partite di calcetto. Ovviamente, per proseguire nella competizione, dovremo cercare di realizzare più reti degli avversari;

DISTRIBUTORE	IMPORT
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	SEGA
SVILUPPATORE	BLACK BOX
FORMATO	GAME CUBE
SUPPORTO	MINI DVD-ROM

Si ringrazia Katana Games di Roma per la collaborazione

La fluidità si mantiene ancorata a 60 fps.

Uno spettacolare tuffo di testa per uno dei bizzarri protagonisti del titolo Sega.

Il Matrix-Kick nella fase terminale della sua realizzazione: da notare l'ottimo effetto di luce che avvolge la sfera.

"...gli sviluppatori hanno implementato questa feature realizzando un movimento del labiale in sincrono con le loro enunciazioni..."

il vero *quid* è che per far ciò, oltre a destreggiarci con la sfera di cuoio, potremo effettuare dei colpi che in altri titoli (così come nella realtà) sono assolutamente proibitivi. Sarà possibile, infatti, spintonare gli avversari (tasto Y) o picchiarli (tasto A) ed entrare in scivolata sulle caviglie dei nostri rivali (tasto X) senza che l'arbitro ci fischi fallo o ci ammonisca. Non solo: per perforare la retroguardia avversaria, Soccer Slam ci mette a disposizione dei colpi segreti, che rispondono al nome di Killer-kick e Matrix-kick: supertiri dagli effetti devastanti sul portiere avversario (che, in verità, si rivela un avversario sin troppo abile). Per effettuare questi super-tiri dovrete riempire un'apposita barra di energia, posizionata in basso dello schermo. Per caricarla dovrete far "girare" il pallone tra i componenti del vostro team, con una serie di passaggi, finte o salti (utili per evitare le scivolate). Il Killer-kick, effettuabile schiacciando il tasto dorsale L, potenzierà il vostro atleta con l'elemento che contraddistingue la sua squadra (l'acqua per il team Tsunami, la magia vudù per gli Spirit e via di questo passo), rendendolo per qualche secondo un "super giocatore", con un resa visiva che ricorda da vicino il T-1000 di Terminator 2. Premendo il tasto B (tiro) il "super calciatore" sarà in grado di "sparare" dei tiri di spaventosa potenza. Il Matrix-kick si ottiene, invece, pigiando il tasto A assieme ad R (sprint): il giocatore scaglierà in cielo la sfera contemporaneamente, una sorta di cerchio luminoso apparirà sul manto erboso. Tutto quello che dovremo fare sarà muovere il nostro atleta in quel punto e premere B: il giocatore salterà verso l'alto, scaraventando la sfera con una rovesciata (con un effetto telecamera di "matrixiana" ispirazione) verso il malcapitato portiere avversario. Tecnicamente parlando, il titolo Sega presenta ottimi modelli poligonali e textures di alto livello. Gli stadi sono realizzati con una discreta cura: ne troviamo per tutti i gusti, dai classici ai più inconsueti, situati in una centrale nucleare o in una giungla, tutti gremiti da un nutrito numero di spettatori poligonali. La fluidità, anche per via della riduzione a tre personaggi (più portiere) si attesta su 60 fps costanti. Splendidi gli effetti di luce generati dai riflettori nelle partite in notturna e dai raggi solari in quelle diurne. Peccato per la realizzazione di pallone e porte, meno curata rispetto al resto. Ottimo anche il sonoro: oltre ad una telecronaca in lingua inglese, troviamo tutte le voci dei giocatori diverse tra loro e dei simpatici motivetti che accompagnano i replay dei goal differenti da personaggio a personaggio. Come al solito, non si va oltre il supporto stereo. Per quanto riguarda la voce longevità, c'è da dire che i Black Box hanno fatto un buon lavoro: se Soccer Slam dà il meglio di sé in modalità multiplayer (fino a 4 giocatori divisi tra due squadre), le modalità offerte per il gioco in singolo sono altrettanto appaganti. Oltre al classico torneo, al Practice e all'Exhibition mode, avremo la possibilità di cimentarci nella curiosa modalità Quest, simile per gestione a quanto visto in Virtua Tennis: dopo aver selezionato il nostro atleta virtuale, dovremo partecipare ai tornei della Continental Cup e cercare di accumulare un numero sufficiente di crediti da spendere al Soccer Shop. In questo bizzarro negozio potremo acquistare dei gadget che miglioreranno le nostre prestazioni in campo, nonché diversi bonus sotto forma di artwork che, se analizzati per bene, ci riveleranno graditi segreti. In definitiva, Sega Soccer Slam si rivela un titolo gradevole e pieno di piacevoli sorprese. Originale, divertente, impegnativo e sufficientemente longevo: un gioco che non può non far parte della collezione di ogni possessore di Game Cube che si rispetti.

La giocabilità è immediata e ricorda titoli come Soccer Brawl di SNK.

Davide Belardo

CONTROL BOX

NINTENDO GAMECUBE

PLUS	MINUS
+ Ottima e originale la modalità Quest	- Practice mode poco curato
+ Caratterizzazione dei personaggi molto curata	- Alcuni colori risultano impastati
+ Longevità eterna in multi-player	- Solo tre giocatori per squadra

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	8
SONORO	8

GLOBALE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Un altro centro per Sega, che regala ai possessori di GC un titolo divertente in singolo e spettacolare in multiplayer.

8

SLED STORM

Una versione peggiorata di SSX Tricky su veicoli da neve. Scelta commerciale o creativa?

Dopo aver inserito il CD-Rom, ed aver assistito ad un mediocre filmato in computer grafica, potremo scegliere se partecipare a una gara veloce, se sfidare il tempo o se fare pratica del circuito. L'opzione multiplayer, che in giochi come questo è l'unica salvezza per tenere alta la longevità del prodotto, è sicuramente più interessante. Terza scelta, il campionato: la modalità principale del gioco. Qui dovremo affrontare piste in ordine obbligato, cercando di qualificarci entro i primi tre posti per passare alla successiva gara. Ultima modalità di gioco è la Rival challenge, un testa a testa con gli altri personaggi del gioco, che ci dà la possibilità, dopo averli eliminati, di poterli utilizzare nel campionato. Il parco opzioni prevede il tipico settaggio del pad, la possibilità di scelta fra tre lingue, il formato dell'audio (presenti anche il Dolby Surround e il più affascinante DTS) e lo standard video (normale, widescreen o anamorfico). Una volta scelto il nostro pilota fra una schiera di 8, sbloccabili accumulando i punti necessari, potremo scendere in pista. Alla guida del nostro fidato Skydoo, dovremo cercare di arrivare primi al traguardo, compiendo nel contempo evoluzioni (tricks) nel più puro stile Snowboard. Più complessa sarà la nostra esibizione, più alto sarà il bonus ricevuto. Potremo aumentare il punteggio anche colpendo delle aste luminose, sparse lungo tutto il circuito. Durante la gara, in alto a destra del nostro schermo un indicatore rosso, denominato Storm, indicherà la carica di Turbo rimanente. Per guadagnare più Storm, potremo utilizzare le stesse tecniche che ci occorrono per aumentare il punteggio. Alquanto fastidiosa l'A.I. degli avversari: in base al vostro comportamento in gara, essa varierà da blanda a iper-ossessiva, e i piloti governati dalla CPU non faranno altro che cozzarvi contro per gettarvi fuori pista. Tecnicamente, il gioco EA Big offre un motore grafico velocissimo (anche in split screen per le partite in doppio), impreziosito da numerosi effetti di luce ai bordi dei tracciati nevosi benché privo di textures particolareggiate. Molto belle le piste in notturna, con le luci dei fari e delle fiaccole che risplendono nell'etere.

Purtroppo, Sled Storm soffre di una generale confusione durante la gara: si ha come l'impressione di andare in giro un po' a caso, perdendo spesso la direzione del tracciato. Il reparto sonoro, nonostante la possibilità del DTS, è completamente sballato: effetti dei veicoli assolutamente ridicoli e musiche d'accompagnamento che già al secondo giro di pista irritano il giocatore. In definitiva, Sled Storm è un titolo sufficiente dal punto di vista tecnico, ma che non merita l'acquisto.

Maurizio Quintiliani

I tricks ci consentono di aumentare la carica turbo.

DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	EA
SVILUPPATORE	EA BIG
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	CD-ROM

sled storm 2

Si ringrazia Gioco Follia di Roma per la collaborazione

CONTROL BOX

PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Tecnicamente fluido e veloce	- Dettaglio grafico non troppo elevato
+ Numerose modalità di gioco	- Scenari troppo grandi
	- I.A. irritante
	- Effetti sonori ridicoli

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	5
SONORO	5

GLOBALE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Un titolo di cui non si sentiva il bisogno e che non aggiunge nulla di nuovo alla schiera dei suoi simili.

5

F1 2002

Nuova stagione di F1, nuova edizione del franchise Electronic Arts

Eccoci di fronte all'ennesimo episodio dedicato all'emozionante circus della Formula 1 prodotto dall'EA Sports, softco che, nonostante possa vantare ottime conoscenze in numerose altre discipline sportive, non ha ancora saputo soddisfare la fame dei numerosi fan di Schumacher e compagnia bella (almeno non su console). Non per essere ripetitivo, ma personalmente sono stufo di assistere di anno in anno alla pubblicazione di un codice di gioco pressoché identico: di fatto, i maggiori cambiamenti in F1 2002 riguardano il rinnovato engine tridimensionale sviluppato su PS2 e trasposto con pochissimi ritocchi su Xbox. Se escludiamo un maggior dettaglio

Riuscirà il nostro Fisichella a vincere almeno un GP?

delle textures della vesione per console MS, i due titoli sono pressoché identici. Neppure piccole finezze, come i meccanici presenti fisicamente nei box e le ragazze immagine all'interno della pista prima della partenza, possono salvare questo titolo dall'abisso delle tentate simulazioni di questo sport sino ad ora giocate su console. Certo è che, una volta vestiti i panni del pilota di turno (nella modalità campionato), la situazione non è delle più rosee. Dovremo letteralmente "comprendere" il comportamento della nostra vettura o, meglio, del nostro macinino. Dimentichiamo le evoluzioni che sognavamo di emulare dopo aver assistito ad un vero gran premio in TV: qui le vetture non sterzano quanto dovrebbero. Ed è un vero peccato, perché tutto sommato il comparto sonoro, merito anche delle voci dai box e della codifica in Dolby Digital (nonché di una galvanizzante colonna sonora ad opera dei misconosciuti Chicane), aumenta notevolmente il rammarico per quello che poteva essere un capolavoro. Graficamente, come detto in precedenza, il motore grafico è stato concepito ex novo. Incomprensibilmente, però, si riscontrano ancora dei fastidiosi rallentamenti (soprattutto percorrendo le piste più complesse come quella di Monaco) e una vistosa presenza di aliasing nei tracciati. Inoltre, nella versione Xbox, se selezionata l'opzione interna per i 50 Hz, la resa grafica produce un'ulteriore perdita di fluidità. Tra le note positive spicca un effetto pioggia realistico e graficamente simile a quanto visto in Moto GP 2 (Namco) e la realizzazione delle gomme delle monoposto: queste tendono a deteriorarsi, dando vita ad appaganti effetti visivi che si traducono in erba e fanghiglia in accumulo sulla superficie dei copertoni. In conclusione, F1 2002 non mantiene le promesse fatte in precedenza da EA. Speriamo solo che a partire dalla prossima edizione le cose migliorino: se non altro tenuto conto che la simulazione di EA dovrà scontrarsi con avversari di ben altro calibro come GP4 (Xbox) e l'edizione 2002 di F1 in sviluppo presso Sony.

Marco Motta

DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	EA
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

Davvero ben reso il riflesso delle vetture sull'asfalto causato dalla pioggia battente.

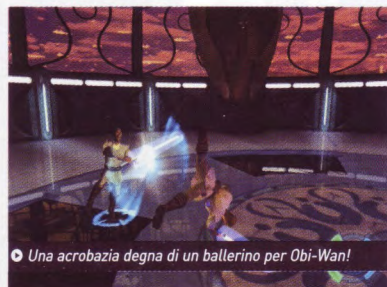
STAR WARS OBI-WAN

Xbox usa la Forza e ci catapulta nel favoloso mondo di Guerre Stellari

Se Game Cube ci fa rivivere le gesta di Luke Skywalker alle prese con il suo X-Wing e PS2 ci mette ai comandi del nuovissimo Jedi Starfighter, Xbox, dal canto suo, ci propone un mix tra azione, avventura e gioco di ruolo nei panni di Ewan McGregor, pardon, di Obi-Wan. Nel nuovo titolo Lucasarts per Xbox, Obi-Wan Kenobi non è ancora un cavaliere Jedi: le vicende hanno infatti luogo prima dei fatti narrati in Episode I, più precisamente durante la fase di addestramento di Ben.

Nella più classica delle visuali in terza persona (Tomb Raider docet), dovremo dirigere il nostro baldo eroe attraverso 26 missioni, che avranno inizio nella galassia di Coruscant e ci porteranno a visitare i luoghi più famosi della epopea filmica (Tatooine su tutti), svelandoci alcuni dettagli finora sconosciuti della saga epica di George Lucas. Particolarità del titolo distribuito da Electronic Arts è il sistema di controllo della spada laser: per effettuare gli attacchi, si dovrà utilizzare esclusivamente lo stick analogico di destra (il sinistro servirà a muovere Obi-Wan). Seguendo la direzione impressa alla leva, la nostra fida light-saber si muoverà di conseguenza. Ad esempio, spingendo lo stick verso destra, sarete in grado di colpire il nemico sul fianco destro; questi, di conseguenza, in base a come lo avrete colpito, subirà dei danni differenziati, che si ripercuoteranno anche a livello grafico. Quindi, quanti di voi hanno sempre sognato di staccare le braccia ad un droide di Episodio I, grazie alla nuova produzione Lucasarts potranno farlo. I controlli, pur includendo un discreto numero di mosse, sono molto intuitivi. Il pulsante L è utilizzato per i colpi speciali: premendolo in combinazione con i tasti del grosso pad Xbox, potrete servirvi della Forza per utilizzare le vostre abilità di apprendista Jedi. Potrete altresì servirvi della spada a mo' di boomerang. Con il tasto R, invece, si potrà agganciare un bersaglio, in modo da potersi concentrare meglio sullo scontro. La vibrazione del pad ricrea fedelmente la sensazione di maneggiare realmente una spada laser. Proprio per rendere le spade laser più "realistiche" possibile, sono stati implementati alcuni apprezzabili tocchi di classe: ad esempio, esse si spegneranno se vi troverete sott'acqua.

Fattibile anche la realizzazione di alcune combo (molto semplicistiche, a dire il vero), nonché l'esecuzione di un colpo speciale toccando due volte rapidamente in avanti la leva analogica. Interessante la possibilità di utilizzare alcune abilità conferiti al nostro eroe dalla Forza. Si tratta di cinque diversi tipi di poteri: attacco, difesa, salto e la capacità di lanciare o attrarre a sé oggetti. È proprio questa una delle caratteristiche più innovative del titolo Lucasarts: servendosi della Forza, Obi-Wan può, ad esempio, disarmare i suoi nemici richiamando verso di sé le loro armi. O, ancora, può attirare a sé l'avversario, se questo è troppo lontano, per infliggergli una serie di colpi con la spada laser. Si ritrova anche il gradevole e sempre spettacolare

DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	ACTION-ADVENTURE
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	LUCASARTS
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

Una acrobazia degna di un ballerino per Obi-Wan!

Le strutture ambientali, benché ben realizzate non sembrano troppo ispirate.

> **Dopo le prime missioni la voglia di proseguire sarà dettata quasi esclusivamente dalla unicità del sistema di combattimento.**

GUERRE STELLARI RPG

I CAVALIERI JEDI DI XBOX

Il futuro della saga di Guerre Stellari è RPG: quest'autunno, i possessori di Xbox potranno divertirsi con Knights Of The Old Republic, un titolo sviluppato dai Bioware che promette di farci rivivere una storia originale ambientata 4000 anni prima degli avvenimenti della serie, in un'era dominata da un conflitto epico tra i cavalieri Jedi e i Sith. Ancora non si sa molto sul sistema di gioco di cui si fregerà il prossimo titolo Lucasarts; quanto comunicato dagli stessi Bioware è la promessa di trovarci di fronte al miglior gioco di ruolo esistente sul mercato.

"bullet-time", una caratteristica ereditata da Max Payne che dà spettacolarità all'azione.
La realizzazione tecnica si rivela al di sotto delle nostre aspettative. Nonostante una grafica altamente fedele all'universo di Guerre Stellari, con una complessità visiva discutibile, la realizzazione dei modelli tridimensionali, non particolarmente elaborati non giustifica una fluidità di gioco fissata a "soli" 30 fps contornata, tra l'altro, da rallentamenti più che occasionali.
Buono il sonoro: ad un parlato in lingua italiana (a dire il vero alquanto disdicevole), si unisce tutta una serie di motivi, ispirati alla colonna sonora classica della serie e fruibili in modalità Dolby Surround. Quello che non fa decollare il titolo EA è, purtroppo, una certa piattezza nel design dei livelli, che non rende giustizia all'interesse generato da un titolo con un nome di tale caratura. Senza contare i combattimenti, alquanto rigidi e obbligati (la vostra arma sarà sempre la stessa) e un'intelligenza artificiale disarmante. Piuttosto catastrofica, benché presente, la modalità di gioco in coppia. In una sorta di deathmatch dovremo affrontare il nostro avversario umano all'interno di vaste arene ambientate nei livelli di gioco. Il risultato finale, purtroppo, non è dei più convincenti e la giocabilità di tale sezione si rivela blanda e limitata. La longevità è ovvia conseguenza dello scarso appeal di questa produzione Lucas. Dopo le prime missioni, la voglia di proseguire sarà dettata quasi esclusivamente dalla unicità del sistema di combattimento. Un vero peccato e, soprattutto, un'occasione sprecata per portare su console un titolo di richiamo dedicato ad un personaggio carismatico come Obi Wan.

Ornella Lepre

L'uso della Forza ci consente di scaraventare i nostri nemici a metri di distanza.

CONTROL BOX — XBOX

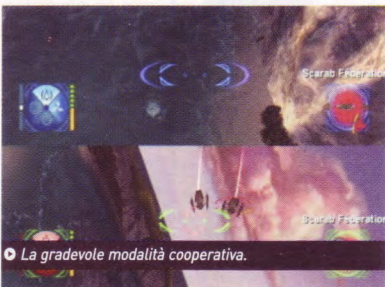
PLUS	MINUS
+ Sistema di combattimento inedito	- Personaggi scialbi
+ Doppiaggio in italiano	- Noioso e ripetitivo
+ Ottima colonna sonora	- Occasionali rallentamenti
	- Modalità in doppio eccessivamente frustrante

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	5
SONORO	7
GLOBALE	5

Un gioco nato su PC che ne mantiene la grafica ma non il divertimento. Un vero peccato sprecare questa licenza.

STAR WARS JEDI STARFIGHTER

Dopo il discreto Star Wars Starfighter, Lucasarts coglie al volo l'imminente lancio mondiale di Episode II e ci propone un sequel di cui non si sentiva troppo il bisogno...

Il problema è che sono un tipo esigente. Essendo cresciuto insieme al mondo dei videogame ed avendo assistito all'evoluzione che ci ha portato all'attuale momento di meraviglie tecnologiche, non sopporto l'idea, ogni volta, di rimpiangere i vecchi "giochini" dei tempi andati. Punto primo, Star Wars Jedi Starfighter non è un brutto gioco. Punto secondo, Jedi Starfighter, non è un bel gioco. Ma allora "che vorrà mai questo recensore?", direte voi. Voglio che si torni al vecchio modo di concepire l'intrattenimento ludico, fatto d'arte e di sudore elettronico, e di amalgamare tutto con le potenzialità di cui dispone il mercato. Voglio che i programmatori tornino a CREARE, ad INVENTARE, per poi abbellire il prodotto anche con sistemi sonori d'avanguardia, per poter finalmente affermare che siamo arrivati al futuro del divertimento elettronico. Dopo questa invettiva diretta alla mancanza di originalità delle ultime produzioni Lucas (ma non solo), passiamo alla disamina del titolo in questione.
A distanza di un anno dall'uscita del primo episodio, torna, in concomitanza con il lancio mondiale di Episode II al cinema, il simulatore di battaglie stellari Lucasarts per PS2, questa volta avvalendosi del prefisso "Jedi". Le vicende che occorreranno in Star Wars Jedi Starfighter sono collocate nella stessa frazione temporale degli avvenimenti narrati da Lucas nel suo nuovo film. Questo potrebbe rappresentare un piccolo valore aggiunto per tutti gli aficionados della saga. Cominceremo la nostra avventura nei panni di Ati Gallia, abile pilota inviata dal Concilio dei cavalieri Jedi nel sistema di Karthakk; qui la situazione non è delle migliori: il Conte Dooku, con l'aiuto del malvagio ammiraglio Cavic Toth, sta tentando di prendere il controllo dell'intero sistema per sfruttarne le elevate risorse geologiche e strategiche. A noi il compito di fermare la sua avanzata, mettendoci subito in contatto con il secondo protagonista del titolo Lucas: Nym.
Strutturalmente, poco o nulla sembra essere cambiato dal prequel giocato dodici mesi fa: a bordo dello Jedi Starfighter, il nuovo caccia spaziale presente anche nella imminente pellicola di George Lucas, dovremo affrontare una serie di missioni dislocate in ambientazioni che variano dallo spazio profondo alle lande desolate della costellazione di Karthakk. Portando a compimento gli obiettivi, piloteremo successivamente la navetta di Nym, un potentissimo Havoc e, nelle missioni finali, potremo utilizzare un devastante cannone interplanetario. La novità semmai è da ricercarsi nell'introduzione della Forza: come per tutti i buoni Jedi che si rispettino, questa sarà dalla nostra parte, ma, a differenza di quanto rappresentato nella saga filmica, si limiterà ad influenzare la potenza di fuoco del nostro Starfighter e la capacità degli scudi difensivi. Il Force Lighting, ad esempio, permetterà di investire i nostri nemici con delle ondate di energia, mentre il Force Reflex ci aiuterà a rispedire al mittente il fuoco avverso. Andando avanti nella nostra avventura, saremo in grado di utilizzare il Force Shockwave, una vera e propria smart-bomb in grado di eliminare qualsiasi cosa presente su schermo. Menzione d'onore al sistema di controllo, completo e intuitivo, ancor più del precedente episodio. Altra caratteristica accattivante è la possibilità di impartire ordini ai nostri colleghi di flotta: potremo assegnare obiettivi particolari da abbattere o navi mercantili da tenere a difesa. Completa l'elenco delle aggiunte la possibilità per due giocatori, di affrontare simultaneamente lo story mode o di prendere parte ad alcune missioni realizzate appositamente per il gioco in coppia.
Il prezzo da pagare è una riduzione del campo visivo, dovuto allo split-screen orizzontale che ne consegue.
Tecnicamente, Star Wars Jedi Starfighter potrebbe accontentare i giocatori meno smaliziati. Dico potrebbe, poiché se siete

La gradevole modalità cooperativa.

Si ringrazia Gioco Follia di Roma per la collaborazione

DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	SPARATUTTO
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	LUCASARTS
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

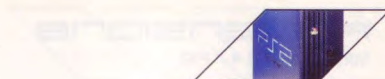
STAR WARS JEDI STARFIGHTER

La visuale di gioco sarà intecambiabile tra quella interna e quella esterna, entrambe molto valide con una GUI molto dettagliata e utile.

> **La novità è da ricercarsi nell'introduzione della Forza: come per tutti i buoni Jedi che si rispettino, questa sarà dalla nostra parte,..**

(giustamente) esigenti, avrete a che fare con textures non esaltanti, tipiche "seghettature" dovute all'Aliasing, nonché ad un aggiornamento video assolutamente incostante che si traduce in vistose incertezze grafiche quando lo schermo comincia a brulicare di poligoni (si passa dai 50 ai 30 fps, fino ad arrivare a scatti di 20). Il bello è che su schermo non ci sono mai così tanti oggetti da giustificare tale circostanza! C'è da dire comunque che alcuni fondali, come quello di fine prima fase, con il mare ottimamente riprodotto, risultano abbastanza evocativi.

Gli effetti di luce sono la parte più riuscita del titolo Lucas.

Purtroppo, però, la maggioranza degli stessi si riduce ad immensi cieli stellati e a desolate lande terrene. Il comparto audio, che sfrutta solamente la stereofonia, vanta i temi della saga stellare più conosciuta al mondo (presente un curioso mix tra i brani di Episode I ed alcuni inediti del sequel) ben orchestrati, nonché un doppiaggio in lingua italiana ben sincronizzato, e di ottimo campionamento. Peccato che alcune voci, come quella della stessa Gallia ad esempio, risultino un po' fuori dal contesto: a dirla tutta, sarebbe stata più adatta all'annuncio di un treno in partenza! Interessante il fatto che mentre giocate, ogni personaggio della vostra flotta comunichi con voi continuamente, permettendovi di seguire lo svolgimento della trama. Potremo così essere aggiornati in tempo reale sulla loro condizione e sui loro movimenti, nonché sulla necessità o meno di essere aiutati, magari con una più efficiente copertura aerea. La longevità non è certo il punto di forza della produzione Lucasarts: nel giro di un paio di settimane riuscirete a completare con successo tutte le campagne. Fortunatamente, però, è presente tutta una serie di extra sbloccabili portando a termine alcuni obiettivi segreti nelle missioni in single player. I "goodies" spaziano dalla galleria di artwork e dei bozzetti preparatori alle foto del team di sviluppo, dalle nuove missioni per uno o due giocatori alle nove navette segrete usufruibili in modalità multiplayer. In breve, se della saga di Guerre Stellari vi interessa Luke Skywalker, la Spada Laser, o la Morte Nera, non prendete troppo in considerazione questo Jedi Starfighter (al massimo buttatevi su Star Wars Rogue Leader su Game Cube); se, al contrario, cercate uno sparatutto alla Colony Wars, e non avete ancora acquistato il prequel, fatelo vostro. Che la Forza sia con i programmatori di tutto il globo... la prossima volta.

Maurizio Quintiliani

CONTROL BOX — PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Spettacolari effetti di luce	- Struttura di gioco non dissimile dal prequel
+ Doppiato in italiano	- Alcune voci discutibili
+ Possibilità di gioco in coppia	- Longevità non eccelsa
	- Non sempre fluido

Voce	Voto
GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	6
SONORO	7
GLOBALE	6

Un sparatutto tridimensionale che non aggiunge nulla di trascendentale al suo predecessore.

VIRTUA FIGHTER 4

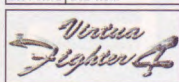
TOP GAME!

Il miglior picchiaduro per PS2 sbarca in Europa

A poco più di tre mesi dall'arrivo sul mercato nipponico della quarta versione del picchiaduro di Yu Suzuki e del suo team AM2, anche noi utenti europei possiamo mettere le nostre "avide" mani su una conversione che nulla toglie alla validità del titolo originale. Come era lecito attendersi, la versione finale di Virtua Fighter 4 si discosta ben poco da quella giapponese, testata in maniera esaustiva precedentemente (cfr Evolution 2): nonostante il supporto sia mutato "magicamente" in un capiente DVD, l'engine tridimensionale non ha subito quel tanto auspicato miglioramento nella risoluzione grafica. La (breve) lista delle aggiunte comporta l'inclusione di un testo su schermo in lingua italiana (dalla dubbia utilità), che ci illustra nel dettaglio ogni singola opzione e la possibilità di settare il refresh del nostro schermo a 50 o 60 Hz. Dopo un'intro (non molto ispirata) che ci mostra l'evoluzione della saga con un filmato-collage dei lottatori nelle loro rispettive versioni arcade, saremo pronti ad affrontare le numerose modalità che il titolo Sega ci mette a disposizione. Come tutti i seguiti che si rispettino, il quarto episodio della serie ideata dall'eclettico Yu Suzuki introduce alcune novità a livello di gameplay (o forse sarebbe meglio parlare di un gradito ritorno alle origini), un restyling completo dei personaggi selezionabili, nonché un paio di gradite new entry e due "eccellenti" epurazioni.
È il caso del lottatore di sumo Taka Arashi, eliminato dal "cast" per far posto a Vanessa Lewis, una procace combattente mulatta (dall'inquietante somiglianza con Storm degli X-Men) ed al monaco shaolin Lei Fei. L'introduzione di due nuovi antagonisti porta a 13 il numero di lottatori totali, tutti differenti, è bene ricordarlo, per stile di lotta ed esecuzione delle mosse principali. A differenza della serie rivale di Tekken (Namco), infatti, in Virtua Fighter ogni personaggio possiede il suo caratteristico stile di lotta: si va dal pancratium di Jeffry al wrestling di Wolf, passando per il karate di Akira sino ad arrivare all'aikido di Aoi. Nessun doppleanger, nessun doppione mascherato da "nuovo" lottatore. 13 combattenti 13 che vi faranno trascorrere piacevoli pomeriggi per

PlayStation 2 — Virtua Fighter 4 — SEGA

DISTRIBUTORE	SONY
GENERE	PICCHIADURO
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	SEGA
SVILUPPATORE	AM2
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Virtua Fighter 4

Le arene sono delimitate da muri infrangibili.

Eleganza e potenza in un unico personaggio: Aoi è molto difficile da padroneggiare, ma è in grado di regalare grandi soddisfazioni a i giocatori.

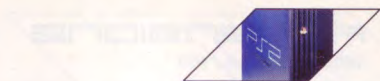
> A voler esser pignoli, è riscontrabile un "range" leggermente esagerato durante l'attuazione delle proiezioni.

immagazzinare al meglio ogni più piccolo segreto dei loro stili di lotta. L'elevato livello di tecnicismo che raggiunge questo quarto episodio della saga è, di fatto, la chiave del suo incredibile successo. La rapidità di esecuzione delle mosse, le realistiche e sontuose animazioni, il tempo di risposta impeccabile, le collisioni (quasi) perfette tra i lottatori e un sistema di proiezioni e contro-proiezioni che dà del filo da torcere a Dead Or Alive 3 (Temco), fanno meritare a Virtua Fighter 4, 10 punti sotto la voce "giocabilità". A voler esser pignoli, è riscontrabile un "range" leggermente esagerato durante l'attuazione delle proiezioni. Capita, frequentemente, di entrare in contatto col lottatore avversario e di essere vittime di una sua presa mortale, anche trovandoci a qualche centimetro di distanza. Piccola imprecisione tecnica o stratagemma implementato da AM2 per alimentare la "drammaticità" degli scontri? Poco male: nulla di fastidioso o che mini assolutamente la fruibilità del prodotto.

Il replay ci mostra gli ultimi secondi dello scontro.

Per quanto riguarda il "ritorno alle origini" a cui si accennava poco fa, questo è giustificato dalla ripresa in grande stile delle arene chiuse quale scenario di lotta. Dislivelli e fondali dal campo infinito (ammirati in Virtua Fighter 3) vengono così abbandonati in favore di ring dalle dimensioni variabili, che rendono i combattimenti ancora più concitati e frenetici.

Dal punto di vista tecnico, il motore tridimensionale sviluppato da AM2, riprende in pieno le caratteristiche del titolo ammirato in versione arcade su scheda Naomi 2. È d'uopo far notare, però, come le dichiarazioni trionfalistiche espresse da Suzuki e compagnia, in merito ad una conversione "arcade-perfect", si siano rivelate non completamente veritiere. Se, da un lato, VF4 per PS2 è in grado di

Cosa starà facendo la bella Sarah al povero Jacky in quella posizione? Lo sta picchiando!

3 DOMANDE A...

SILENZIO, PARLA YU SUZUKI

Qual è l'obiettivo principale dell' ideazione e della programmazione di Virtua Fighter 4?

Cinque anni fa, quando rilasciammo Virtua Fighter 3, per il mercato arcade, un grosso quantitativo di giocatori lo prese in considerazione. Cinque anni dopo, però, solamente una piccola fetta di quei giocatori occasionali rimasero assidui giocatori del nostro titolo. Una sorta di "hardcore gamers" per dirla tutta. Con Virtua Fighter 4 abbiamo voluto espandere la "Virtua Fighter Community" e creare una base di giocatori piuttosto ampia, così come accadde con Virtua Fighter 2.

Qual è stata la parte più difficoltosa dello sviluppo del gioco?

Sicuramente i brevi tempi di lavorazione. Nella versione PS2 dovevamo aggiungere una notevole dose di materiale extra, ma avevamo soltanto sei o sette mesi per farlo. Tra l'altro, questa era la prima volta che lavoravamo su PS2. Includere nuove features utilizzando un hardware e dei tool di sviluppo sui quali non hai mai lavorato in genere ti porta via un anno di tempo. Se avessi avuto un anno e mezzo per sviluppare VF4 su PS2 sarei stato sicuramente più felice! Ma avevo la metà del tempo e il mio team era continuamente sotto pressione. Credo che il mio staff abbia trascorso più "nottatacce" di me!

Qual è il suo personaggio preferito e perché?

Sarah. Poi, Lei Fei e di seguito Shun. Mi piace Sarah perché è davvero semplice combattere con lei. Sarah è un personaggio che lotta con aggressività: ella non resta ferma ad aspettare la mossa dell'avversario, ma si muove con anticipo. Rispecchia in pieno la mia personalità. Per quanto riguarda Lei Fei, devo ammettere che è il personaggio col quale vinco il maggior numeri di scontri in doppio! Shun, invece, non ha un gran numero di mosse potenti, ma l'enorme varietà delle stesse e l'eleganza dei movimenti lo rende molto gradevole da utilizzare. In ogni caso, non sono molto bravo con Shun!

Si ringrazia Sega

UNA CURA A BASE DI POLIGONI

GLI ANNI PASSANO E TU NON SEI PIÙ LO STESSO

Scopriamo assieme come si è evoluto Akira (personaggio principale della serie), dal primo Virtua Fighter ad oggi.

Virtua Fighter - 1993

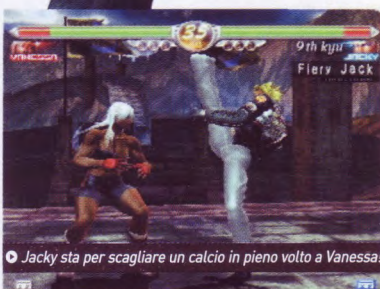
Virtua Fighter 2 - 1994

Virtua Fighter 3 - 1996

Virtua Fighter 4 - 2001

Una delle nuove conoscenze di questo episodio: Vanessa.

offrire un'esperienza di gioco tecnicamente ancorata ai 60 fps e visivamente appagante, era lecito attendersi qualcosa di più dalla resa grafica dei contorni dei personaggi e delle arene di gioco. A causa della media risoluzione interfacciata alla quale sono occorsi gli sviluppatori per il loro primo titolo PS2, si possono notare ancora di più le fastidiose "scalette" generate dal mancato utilizzo dell' AA del monolite nero. Senza contare che alcuni dettagli dei fondali e relativi effetti ambientali e di luce, hanno subito un "downgrade" più che percettibile.
Di contro, i personaggi mantengono lo stesso livello di dettaglio del Coin-Op (a parte alcune textures) e presentano un dettaglio facciale addirittura migliorato. Le animazioni sono fluide e realistiche, anche se a prima vista "realistico" potrebbe sembrare un aggettivo azzardato per dei lottatori che agiscono in maniera così "molleggiata"; basterà ammirare i Replay nella apposita modalità dedicata, per rendersi conto di persona quanta cura sia stata riposta dagli sviluppatori in ogni frame. La parte audio include campionamenti vocali per tutti i personaggi e una colonna sonora non certo indimenticabile che accompagnerà le nostre battaglie. Tutti esclusivamente in modalità stereo (sigh!). Interessante anche il versante longevità. Oltre al classico Arcade mode, ampio risalto meritano due inedite modalità extra, introdotte da AM2 per la conversione PS2: mi riferisco al Kumite e all'A.I., possibilità che iniettano al titolo Sega nuova linfa vitale e che valorizzano (contrariamente alla maggior parte dei picchiaduro ad incontri disponibili) in maniera esponenziale il gioco in singolo.
Con il Kumite ci verrà data la possibilità di affrontare una serie di combattimenti "ricompensati" con degli oggetti di dubbio valore, che arricchirannocomunque il look del personaggio prescelto. Ecco così spuntare dal nulla collane, bracciali, occhiali da sole, cappellini da baseball, abiti all'ultima moda, cinture, copricapo e kimono che adorneranno i nostri lottatori anche nelle restanti modalità di gioco. Tutte le statistiche relative al Kumite (livello di abilità dei personaggi, incontri disputati, numero di oggetti raccolti, e così via), saranno immagazzinate in un completissimo menu consultabile in qualsiasi momento. Altra interessantissima modalità di gioco è l'A.I., concettualmente simile al "vecchio" Tamagothci (qualcuno se lo ricorda?), ma in grado di prolungare il divertimento per un numero di ore sicuramente maggiore rispetto a quelle del pulcino meccanico. In pratica dovremo allenare il nostro atleta virtuale, e facendogli apprendere le tecniche di lotta dei differenti avversari. Il nostro alter-ego digitale le immagazzinerà velocemente, e sarà in grado di riproporle nel suo stile di lotta personale anche negli scontri con la CPU. Degna di lode poi la possibilità di far fronteggiare due atleti "allenati" dai videogiocatori semplicemente caricando in memoria il salvataggio opportuno. In conclusione, Virtua Fighter 4 è quanto di più vicino "alla definizione" di picchiaduro definitivo mai giocato prima. Se non fosse per un ostentato tecnicismo, che potrebbe intimorire i novizi, e per un motore grafico sicuramente migliorabile, avrebbe meritato il massimo dei voti. Ma anche così è un titolo degno d'acquisto ad occhi chiusi!

Giuseppe Nigro

Jacky sta per scagliare un calcio in pieno volto a Vanessa!

CONTROL BOX — PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Animazioni e look dei protagonisti di prima classe	- Timer non infinito in modalità multiplayer
+ Gioco in singolo arricchito dalla modalità A.I.	- Engine grafico migliorabile
+ Molto tecnico	- Troppo tecnico?

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	10
LONGEVITÀ	9
SONORO	8
GLOBALE	8

Il miglior picchiaduro su Playstation 2 europea. Peccato per qualche lieve imprecisione grafica. Un must.

8

WORMS BLAST

Vermi, pecore e talpe, in un turbine di vorticoso divertimento

I personaggi del nuovo titolo Team 17 galleggiano tutti per mezzo di natanti differenziati.

Una volta inserito il CD di Worms Blast ed avviata la nostra console, saremo accolti da simpatici menu animati, realizzati completamente in lingua italiana. Un'interfaccia davvero gradevole, esteticamente ricercata e funzionale al punto giusto, che ci permetterà di selezionare celermente la modalità preferita (si va dal gioco in singolo alla modalità avventura, passando per quella sfida e giungendo alle numerose varianti del multiplayer). A colpo d'occhio è sin troppo semplice notare dove i Team 17 abbiano preso spunto per la loro nuova creazione: affermare che Worms Blast sia pesantemente ispirato alla saga di Bust-A-Move di Taito (meglio conosciuta in Giappone col nome di Puzzle Bobble) sarebbe quasi un eufemismo. Il concept è lo stesso: un gruppo di bolle di differenti colori sono piazzate nella parte alta dello schermo. Scopo del giocatore, armato di un cannone spara-bolle, è quello di raggrupparne un quantitativo dello stesso colore per farle esplodere e ripulire così l'area dall'agglomerato totale di sfere. Ad esempio, scagliando una bolla verde su un "gruppo verde", questa farà esplodere l'insieme dello stesso colore, causando la caduta delle sfere adiacenti allo stesso cumulo di bolle. Forza di gravità. O, meglio ancora... Bust-A-Move! In luogo dei simpatici draghetti protagonisti del game Taito, ci troveremo ai comandi di bizzarri personaggi estrapolati dall'universo di Worms più alcune new entry, realizzate appositamente per questo episodio. Ecco così che, accanto a Boggy il verme e Suzette, la sua signora, trovano posto un simpatico piccione di nome Chuck, una combattiva vecchina chiamata Ethel, Calvin la super pecora, Stravos la puzzola, Fletcher la talpa e Rockey l'asino. I nostri eroi, a bordo di strani natanti, dovranno remare per muoversi lungo i lati dello schermo: tutti i livelli infatti, pur variando nelle ambientazioni, presentano come costante un livello di acqua superiore alla norma, che costringe i nostri movimenti ad una maggiore inerzia. Oltre al semplice cannone spara-bolle, che necessita di essere calibrato nella potenza di fuoco (più teniamo premuto il tasto "fire" e più in alto sparerà il cannone), potremo usufruire nel corso del gioco di una serie di interessanti armi, che comprendono: la carabina, (colpisce in linea retta a piena potenza), il laser (che oltrepassa il muro di bolle facendole esplodere) e il lanciagranate (che non permette di far esplodere bolle ma offre la possibilità di cambiare il colore del grappolo sul quale vengono indirizzati i suoi colpi). Non manca un nutrito numero di bonus: oltre alle stelle, che abbassano il livello dell'acqua sulla quale galleggiamo, sono numerosi quelli dedicati al gioco in multiplayer. Peccato che questi siano poco equilibrati: basti pensare che il semplice Piranha è in grado di sbranare l'imbarcazione avversaria in un sol boccone! Worms Blast presenta una veste grafica molto ricercata: grazie all'uso del cel shading e alla presenza di accurate animazioni, Team 17 è riuscita a mantenere un look da cartone animato fedele alla caratterizzazione dei suoi personaggi. Il sonoro svolge bene il suo compito, e ci accompagna con sinfonie divertenti e vocine campionate dei protagonisti. I difetti di Worms Blast, purtroppo, sono concentrati proprio sulla (snervante) giocabilità: tanto per cominciare, c'è da domandarsi perché gli sviluppatori abbiano deciso di mettere i nostri eroi ai comandi di natanti in mezzo al mare, causando spesso degli assurdi quanto fastidiosi effetti di inerzia. Ciò rende difficile persino prendere la mira per sparare alle bolle con il nostro cannone. Se a questo aggiungiamo che i nostri colpi abbisognano di una precisione che va ben oltre la definizione di "estrema", la scarsa propensione al divertimento derivante dal titolo Team 17 ne decreta l'allontanamento repentino dal tray di PS2.

Laura Bennato

DISTRIBUTORE	UBI SOFT
GENERE	ROMPICAPO
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	UBI SOFT
SVILUPPATORE	TEAM 17
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	CD-ROM

CONTROL BOX — PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Graficamente molto curato	- Giocabilità a tratti snervante
+ Protagonisti carichi di humor	- Bonus in multiplayer mal equilibrati
+ Numerose modalità di gioco	- Perché sull'acqua?

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	5
SONORO	6
GLOBALE	5

Un clone di Bust-A-Move privato dell'immediatezza e della semplicità dell'originale. Provaci ancora Team 17.

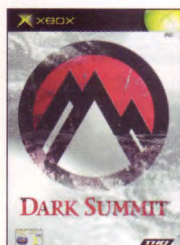
I personaggi di Dark Summit non saranno ricordati a lungo per la loro caratterizzazione.

DARK SUMMIT

La battaglia degli "snowbard games" continua a colpi di idee più o meno innovative...

È il caso di questo Dark Summit. Mentre SSX Tricky e Amped sono orientati verso uno stile realistico-simulativo, l'ultimo titolo di Radical Entertainment ha un approccio più fantasioso. Dark Summit ha, di fatto, una storia su cui svilupparsi. Inoltre ci propone la risoluzione di puzzle e presenta elementi di gioco inusuali per il genere. Il concept vede il cattivissimo ranger O'Leary disgustato dalle evoluzioni degli snowboarder sul suo "prezioso" Monte Garrick. Nei panni di un agente governativo in borghese, la bella Naya, attraverso una serie di missioni dovremo scoprire perché O'Leary vuole allontanare tutti gli sciatori dalla sua montagna. La storia è, ovviamente, un semplice pretesto per proporre al giocatore i vari compiti da assolvere per proseguire nel gioco.
Inizialmente avremo accesso alla sola parte bassa del Monte Garrick; completando gli obiettivi e ottenendo dei "trick score" potremo accedere a nuove aree e quindi a nuove "challenge". Per prender parte a queste ultime, è necessario raggiungere dei portali luminosi di colore giallo. Una volta completata una sfida, il portale cambierà colore divenendo bianco, ma ci permetterà di rientrare in ogni caso, magari per rigiocare un evento che ci è particolarmente paciuto. Le sfide includono il gareggiare contro gli scagnozzi di O'Leary (una specie di corsa da vincere senza mai essere colpiti), l'esecuzione di una particolare sequenza di acrobazie, nonché la scoperta di aree segrete o personaggi nascosti. Nonostante Radical Entertainment e THQ abbiano tentato di proporre qualcosa di completamente nuovo, in Dark Summit (come in SSX Tricky) le evoluzioni sono la parte più importante del gioco. Purtroppo, in Dark Summit eseguire dei tricks è poco gratificante: il metodo di esecuzione eccessivamente meccanico non mi ha per nulla soddisfatto. In pratica, mentre in SSX Tricky le acrobazie andavano eseguite con una certa tempistica e con un corretto uso dello stick, in Dark Summit è sufficiente premere i tasti in sequenza (alla stregua di un Rhythm Game), cosa che lascia poco alla fantasia e all'abilità del giocatore. Nonostante lo stile adottato, la grafica (anche se non coloratissima), è estremamente pulita e fluida. Textures colorate e particolareggiate rivestono i poligoni che compongono il fondale e alcuni azzeccati effetti completano un quadro tecnico generale nettamente positivo (benché siano presenti alcuni rallentamenti nelle situazioni più affollate). Lo stile grafico adottato per rappresentare i personaggi (qualcosa a metà tra il comics ed il manga) non dona a Naya e soci un appeal adeguato. Appena sufficiente il sonoro, ricco di effetti ben realizzati e voci dei personaggi (in lingua inglese) ma quasi privo di una colonna sonora degna. Il paragone con SSX è però inevitabile, e il titolo EA è in sostanza più giocabile e adrenalinico. Pur possedendo un'interessante componente esplorativa, molte aree segrete da trovare e numerosi bonus nascosti (che in alcuni casi ci consegnano nuovi tricks, tutti da provare), il titolo THQ fallisce nel miscelare come si deve le varie componenti di gioco e finisce per essere né carne né pesce.
Se state cercando qualcosa di leggero e inusuale provatelo, ma se al contrario vi piacciono giochi più impegnativi e profondi rivolgete altrove le vostre attenzioni.

Massimiliano De Ruvo

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	THQ
SVILUPPATORE	RADICAL ENT.
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

Provate a non farvi catturare dai rangers...

CONTROL BOX XBOX

PLUS	MINUS
+ Grafica definita e colorata	- Eseguire i tricks non è gratificante
+ Molte aree e bonus segreti	- Manca di spessore
+ Concept innovativo	- Musiche spesso assenti
+ Alcune missioni ricche di humor	- Look dei personaggi non attraente

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	4
SONORO	6
GLOBALE	4

Quello che doveva essere la rivoluzione degli snowboard games, si rivela non troppo dissimile dalla massa.

RALLY CHAMPIONSHIP

Riusciranno i ragazzi della Sales Curve Interactive a dire la loro nel campo dei simulatori rallystici?

Rally Championship si presenta come un classica simulazione rallystica ma riserva qualità estetico-ludiche non indifferenti. Il titolo sviluppato dagli svedesi Warthog presenta tre modalità di gioco disponibili: Corsa veloce, Arcade e Simulazione. La quarta, contro la Ghost Car sarà sbloccabile vincendo la Corsa veloce. Nella modalità Arcade dovremo affrontare dei percorsi suddivisi in checkpoint da oltrepassare entro un limite di tempo. In questa fase la scelta della vettura è inizialmente limitata a sei, ma completando la classe "Dilettante" sarà possibile sceglierne altre di più potenti e competere così nella classe "Campione" e successivamente in quella "Professionista Mondiale". L'ultima modalità è la Simulazione: qui, una volta creato il nostro pilota, ci sarà permesso di partecipare a rally locali e ad un vero campionato. Prima di metterci in pista sarà però indispensabile acquistare una vettura. Ognuno dei tre campionati a cui si può partecipare è accessibile solamente ad una classe specifica, sarà quindi necessario vincere qualche corsa per raggranellare denaro sufficiente ad acquistare l'automobile adeguata. Come ultima opzione prima della gara, possiamo variare le performance dell'auto basandoci sulle caratteristiche del tracciato che andremo a percorrere e ovviamente sulle condizioni atmosferiche. La scelta del cambio automatico o manuale va effettuata (con il tasto L1) al momento della selezione della vettura. Sul piano della giocabilità, RC stupisce per l'immediatezza della guida, dovuta al suo stile marcatamente arcade. Una volta a

Il clipping è celato da un ottimo uso di un leggero effetto fogging.

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	SCI
SVILUPPATORE	SCI
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	CD-ROM

bordo, vi accorgerete presto che, nonostante i danni subiti alla carrozzeria, sarà molto difficile cappottare anche compiendo manovre azzardate. E allora via con le curve a gomito superate con il freno a mano tirato, o con spettacolari salti causati dall'alta velocità e dalle irregolarità del fondo stradale. Il fascino che esercita RC è in parte dovuto al bellissimo design dei tracciati e al solido engine grafico, che gestisce al meglio tutto ciò che compare su schermo, soprattutto in termini di velocità e fluidità. I paesaggi rappresentati sono davvero stucchevoli e vanno dai deserti statunitensi alle fredde lande scozzesi. Per non parlare delle condizioni meterologiche variabili e degli scenari al tramonto. Grazie ad una visualizzazione più che ottimale dei poligoni, si possono notare dettagli posti anche a grande distanza da noi. Le visuali in-game sono in tutto sei e nessuna crea problemi di resa visiva. Le textures sono generalmente buone, con qualche eccezione per alcune sul fondale. Non mancano effetti speciali come schizzi d'acqua o di fango sulla carrozzeria, pioggia,

neve, nebbia nonché i fastidiosi riflessi dei raggi solari sul nostro parabrezza. Le vetture sono modellate discretamente e si avvicinano alle fattezze di quelle reali. Il comparto sonoro non colpisce particolarmente: gli effetti non sono male, ma le musiche di accompagnamento risultano piuttosto blande. Questo piccolo neo non inficia assolutamente sul giudizio finale, che è nettamente positivo. Rally Championship è un titolo valido in possesso di un'esuberante giocabilità e di una buona longevità assicurata dal numero di tracciati e di vetture da utilizzare nonché dall'opzione multiplayer, che consente di gareggiare anche in quattro contemporaneamente per mezzo dello split-screen (a patto di una resa grafica "ridotta"). Altro particolare positivo sta nella localizzazione del prodotto; testo del gioco e voce del navigatore sono interamente in italiano. Se cercate un rally-game prettamente arcade, date un'occhiata a questo titolo, potrebbe piacervi.

Massimiliano De Ruvo

Molto diverse e varie le condizioni stradali delle piste.

CONTROL BOX PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Graficamente ben realizzato	- Musiche mediocri
+ Effetti ambientali	- Sistema di guida arcade
+ Danni alle vetture	

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	7
SONORO	6
GLOBALE	7

In attesa di V-Rally 3, un buon titolo che appagherà la vostra fame di racing game. Divertente e tecnicamente valido.

Il numero di combattenti su schermo è sempre elevato.

I fondali sono davvero piatti e scarsamente definiti.

DYNASTY WARRIORS 3

Koei sembra essersi fossilizzata con le riedizioni dei suoi franchise di successo

Dynasty Warrior 3 è l'ennesimo titolo Koei basato sul popolare romanzo cinese "Romance of the Three Kingdoms", scritto durante la dinastia Ming. Se, da noi, tale racconto non è molto conosciuto, in Asia è invero popolarissimo ed amato da milioni di persone. Il primo gioco della serie DW ad apparire su PS2 fu DW2, sviluppato due anni or sono. I programmatori di Omega Force a quell'epoca, non conoscevano troppo bene l'hardware del monolite nero e il risultato non fu certo dei migliori, (per non parlare della longevità). Con Dynasty Warrior 3 Omega Force apporta non poche modifiche alla vetusta struttura di gioco. Innanzi tutto i personaggi selezionabili sono in totale quarantuno, sbloccabili dai dieci iniziali completando il titolo più volte. Le stesse modalità di gioco sono ora più numerose: il Musou Mode (la modalità story), il Time Attack, il Free Battle, l'Endurance e il Versus Mode arricchiscono il numero delle scelte. Per chi non lo sapesse, DW3 è un picchiaduro "strategico" che mixa elementi di gioco alla Final Fight e particolari tipici di titoli come Kessen. Le battaglie a cui prenderemo parte, ci consentiranno di upgradare le capacità del nostro personaggio, recuperando sul campo di battaglia, oggetti che ci permettono di migliorare l'equipaggiamento.

Terminare vittoriosamente uno scontro non è cosa da poco. La sola opera di pestaggio degli avversari non è sufficiente (questo a livello di difficoltà Hard), ma è necessario studiare bene il campo di battaglia, la disposizione delle truppe, e i punti dove attaccare per recare più danni "all'esercito nemico". Rispetto al predecessore sono stati implementati alcuni "colpi di scena" durante gli scontri, rendendoli di fatto più coinvolgenti e vari. Il motore grafico stranamente non ha riportato modifiche di rilievo. Questo non è sicuramente un complimento per Koei: ci capiterà spesso di assistere a cali di framerate, effetti nebbia "malandrini" nonché ad un asliasing troppo visibile. Le cose peggiorano notevolmente giocando in due nella modalità "Versus Cooperative" (split-screen).

Il lato sonoro delude solo in parte; mentre non si può dir nulla su musiche e effetti (solo in stereofonia), i dialoghi (purtroppo non in Italiano, così come tutto il gioco) sono appena mediocri e la sincronizzazione degli stessi è completamene sballata. Dynasty Warrior 3 non è un titolo di richiamo, ma merita di essere preso in considerazione da tutti gli amanti dei picchiaduro, o almeno a da chi vuole provarne una differente sfaccettatura.

Massimiliano De Ruvo

CONTROL BOX — PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Numero di personaggi selezionabili elevato	- Motore grafico non esente da pecche
+ Gioco in coppia divertente	- Pochi cambiamenti rispetto ai prequel
	- Contesto storico non adatto a tutti

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	5
SONORO	6
GLOBALE	6

Cui Prodest? Dynasty Warriors 3 non aggiunge praticamente nulla ai due prequel e risulta alquanto noioso.

6

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	PICCHIADURO
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	THQ
SVILUPPATORE	KOEI
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

La rappresentazione del parquet è come sempre realistica.

La modalità One-on-One arricchisce le modalità di gioco.

NBA LIVE 2002

Electronic Arts prova a far canestro su Xbox

Ogni qualvolta ci si avvicina ad un titolo prodotto da EA Sports, la speranza è quella di trovarsi di fronte ad un'ottima realizzazione sotto tutti gli aspetti. Purtroppo, però, anche questa volta la casa programmatrice americana ha fatto centro a metà: se dal punto di vista grafico e sonoro, come sempre quando si parla di un prodotto EA, NBA Live 2002 è una gioia per gli occhi, longevità e giocabilità non mi hanno di certo entusiasmato. Già dal menù principale noterete che poco o nulla è cambiato rispetto agli altri titoli della serie: potrete selezionare la voce play now, quella delle opzioni o scegliere se partecipare ad un'intera stagione, ai playoff, all'interessante modalità Franchise (nella quale allenerete un team per 10 anni) con la possibilità di vendere e comprare giocatori), oppure ad una partita one-on-one. Pur considerando che questa è la prima versione digitale del basket NBA EA per Xbox, sarebbe stata auspicabile qualche novità più rilevante. Nonostante la presenza di quattro livelli di difficoltà non vi sarà difficile (dopo un po' di pratica) vincere le gare più avanzate con estrema semplicità. Fattore che opprime in maniera decisa la longevità e l'interesse di questo titolo: l'I.A. della CPU non verrà certo ricordata negli annali dei videogames! L'aggiunta di un tasto dedicato all'Alley-Oop e di uno per il passaggio ad un giocatore specifico sono le uniche novità di un sistema di controllo che riprende in toTo quanto visto su PS2, e che si avvale di una disposizione saggia dei comandi che garantisce una gestione immediata e corretta dei giocatori. A livello grafico NBA Live 2002 è veramente valido. Tutti i cestisti virtuali sono copie fedeli dei loro corrispettivi reali, tatuaggi e "feticci" compresi. Il parquet dotato di un realistico bump mapping riflette luci ed ombre in maniera convincente. Note stonate per il pubblico, realizzato utilizzando bitmap nelle file secondarie e pochissimi poligoni per gli spettatori in primo piano, e per i palazzotti, non all'altezza del resto. Sul versante sonoro, notiamo con gran piacere che l'uso del Dolby Digital 5.1 si sta diffondendo sempre di più: anche NBA Live 2002 ne è stato dotato e l'effetto è sicuramente apprezzabile. La resa sonora è infatti caratterizzata da una buona separazione dei canali ed una buona dinamica, capace di garantire un discreto coinvolgimento durante tutta l'azione. In definitiva, NBA Live 2002 è un prodotto per certi versi "già visto". Con alcune attenzioni maggiori sarebbe stato sicuramente un punto di riferimento difficilmente superabile per tutti gli altri.

Daniele Ceccarelli

DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	EA
SVILUPPATORE	EA SPORTS
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

CONTROL BOX XBOX

PLUS	MINUS
+ Comparto sonoro validissimo	- I.A. mediocre
+ Modelli dei giocatori molto realistici	- Giocabilità migliorabile
+ Modalità Franchise divertente	- Per nulla innovativo

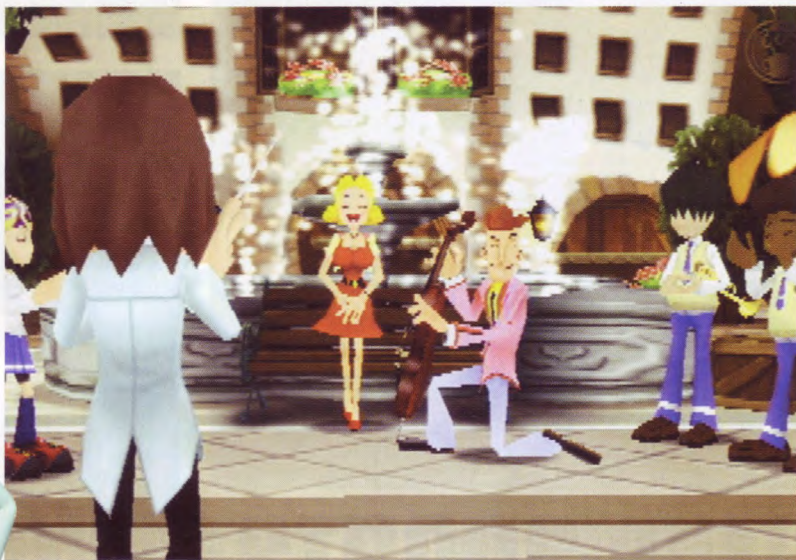
GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	5
SONORO	8

GLOBALE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La solita riproposizione annuale del Basket NBA di EA. Essendo la prima per Xbox, potreste farci un pensierino...

6

MAD MAESTRO!

Impugnate la bacchetta ed inserite il CD nel tray PS2...

La novità del titolo Eidos, rispetto agli altri rhythm games, sta tutta nello stile musicale adottato dagli sviluppatori per i brani proposti: esclusivamente musica classica. Il vostro compito, nei panni di un direttore d'orchestra, sarà quello di dare il "tempo" ai bizzarri personaggi del gioco che spaziano da modelle ad alieni! La meccanica di gioco è piuttosto semplice: sullo schermo sono collocati 3 o 4 cerchi colorati (il numero varia in base al tempo della partitura: 4/4 o 3/4) ed un cursore, che si sposta da un cerchio all'altro indicando quale tasto premere e in quale momento. La parte fondamentale è affidata al vostro fido DualShock 2: infatti, i tasti analogici andranno premuti più o meno forte secondo il colore del cerchio che appare sullo schermo (che indicherà il volume della musica). Inoltre, i cerchi si allontaneranno e avvicineranno tra di loro seguendo il ritmo della melodia. Se, da quanto enunciato sinora, Mad Maestro! vi sembra un giochino facile, sappiate che spesso e volentieri la musica cambierà tanto repentinamente andamento, da richiedere la vostra massima attenzione e che, a volte, vi verrà richiesto di premere il tasto direzionale insieme a quello corrispondente al cerchio colorato che appare sullo schermo.

Oltre agli indicatori del tempo e del volume, Mad Maestro! presenta anche una "Tension Bar" che si riempie più o meno rapidamente in base alla vostra bravura di direttore d'orchestra; una volta riempita completamente, passerete alla modalità "Angel", durante la quale potrete superare il livello di gioco. Attenzione a non commettere errori altrimenti vi ritroverete per qualche secondo nella Devil mode. L'aspetto grafico di Mad Maestro! è semplice ed essenziale: non si rilevano effetti grafici degni di nota e le poche textures presenti svelano la discendenza di prima generazione di questo titolo. Capita, a volte, di ritrovarsi a dover seguire il cursore mentre sullo sfondo le immagini sono molto movimentate: questo crea un po' di confusione ed è motivo di qualche errore di troppo. La parte sonora, fondamentale in questo genere di giochi, svolge degnamente il suo compito, proponendo remake di brani classici più o meno famosi (anche se il formato audio adottato li rende tutti un po' troppo poco naturali).

Dal punto di vista della giocabilità, non c'è molto da dire: il meccanismo è semplice da imparare e una volta presa confidenza sarà tutto più spontaneo e facile. Il discorso è leggermente differente per ciò che concerne la longevità: nonostante i vari bonus sbloccabili presenti nel titolo Eidos, i livelli sono pochi e si sente la mancanza di una modalità a due giocatori in grado di tenervi incollati allo schermo per più di qualche giorno. È pur vero che un gioco di questo genere lo si riprende in mano di tanto in tanto, ma alla lunga Mad Maestro! si rivela ripetitivo e noioso. In definitiva un gioco onesto, giocabile, realizzato sufficientemente e per un po' anche divertente, ma non certo eterno.

Andrea "Negative" Boschiere

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	RHYTHM GAME
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	EIDOS
SVILUPPATORE	SCEJ
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

CONTROL BOX PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Contesto di gioco originale	- Aspetto grafico arcaico
+ Prezzo di vendita appetibile	- Colonna sonora non certo esaltante
+ Giocabilità immediata	- Non eterno

GRAFICA	5
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	6
SONORO	6
GLOBALE	6

Ancora un gioco a sfondo musicale, adatto ad un pubblico di nicchia. Il prezzo ridotto ne aumenta l'interesse.

MR MOSKEETO

La nuova etichetta Eidos ci regala un gioco "fresco" e originale

Prodotto originariamente da Sony, in Giappone, con il nome di KA (zanzara), il titolo Eidos ci mette nei panni o, per meglio dire, nel fragile corpo di una zanzara, alla ricerca di caldo sangue che ci mantenga in vita fino all'estate successiva. Il nostro piccolo e coraggioso parassita dovrà infatti affliggere e torturare l'intera estate della famiglia Yamada, nutrendosi della loro linfa vitale e cercando di non finire appiattito o avvelenato da uno dei tre componenti della stessa. La meccanica di gioco è molto semplice: ad ogni stanza corrisponde un livello di gioco; ad attendervi ci sarà uno dei consanguinei (Kenchi, Kaneyo e Rena Yamada), che vive pacificamente la sua giornata estiva all'oscuro dei nostri piani. Svolazzando allegramente nella camera, dovrete cercare un punto del corpo dello sventurato di turno, che vi verrà indicato dalla CPU con una sorta di mirino verde simile a quello degli aerei quando inquadrano l'obbiettivo da colpire. Una volta individuato, sarete pronti a colpire. Il nostro piccolo insetto volerà in picchiata, fermandosi dolcemente sulla parte di epidermide dove potrà, finalmente, dissetare la sua sete. L'operazione di risucchio è gestita con un sapiente uso delle leve analogiche del Dual Shock 2: premendo R3, il piccolo seccatore perforerà la pelle del predestinato, mentre ruotando lo stick di destra in senso orario inizierete a aspirare il sangue. I programmatori hanno deciso di inserire una specie di tester di sforzo, situato nella parte bassa a sinistra dello schermo, che dovrete sempre tenere d'occhio mentre compirete la vostra attività di vampiri parassitari. Se il rilevatore di sofferenza non rimarrà stabilmente sul colore blu, verrete miseramente maciullati prima di poter premere il tasto fuga. Vi consiglio di controllare sempre la velocità di rotazione della levetta analogica che varia da componente a componente della famiglia Yamada. I vostri compiti non si limiteranno alla sola attività estrattiva: innanzitutto, non sempre la "regione" del morso, verrà mostrata subito ai vostri occhi. Quasi sempre dovrete attendere finche l'essere umano di turno non svolga qualche particolare movimento per svelarla. Per indurre l'umano prescelto a spostarsi di conseguenza, dovrete forzarlo a muoversi colpendo uno dei punti segnalati nell'ambiente dal consueto mirino. Muovervi nel locale vi servirà, inoltre, anche per trovare dei serbatoi extra da riempire con il delizioso liquido umano oltre a degli anelli che aumenteranno i vostri punti vita. Attenzione, però, a non farvi scoprire nelle vostre ricerche da uno dei componenti del nucleo familiare. In quel caso partirà una battaglia dove i temerari Yamada saranno disposti a tutto pur di sbarazzarsi di voi. I conflitti vengono gestititi come una sorta di combattimento "uno contro uno", nel quale sarete costretti a colpire uno dei punti rossi indicati sulla pelle del nemico. Tecnicamente parlando Mr Moskeeto, si dimostra apprezzabile, pur vantando ambienti non particolarmente complessi (ma comunque ben realizzati) e textures solamente discrete.

I modelli poligonali della famiglia Yamada sono semplicistici ma efficacemente credibili, mentre le animazioni appaiono generalmente buone. Il selettore della modalità 50/60hz, contribuisce a rendere costante la fluidità di gioco.
Anche il reparto audio riserva qualche sorpresa vista la presenza del doppiaggio in italiano. Questo, anche se non particolarmente curato, dimostra la buona volontà di Eidos nell'offrirci un gioco ben confezionato sotto tutti i punti di vista. La giocabilità, una volta appreso il non troppo complesso sistema di controllo, si dimostra coinvolgente e appassionante. In definitiva, Mr Moskeeto ha un solo, unico grande difetto: la longevità.
Non impiegherete più di 8 ore per completarlo e, a meno che non vogliate collezionare tutti i colori extra disponibili per la nostra piccola amica (che il titolo Eidos elargirà nelle battaglie contro gli Yamanda), difficilmente lo rigiocherete. Un gioco originale e divertente che vi consiglio di provare almeno una volta. Chissà mai che non ne decidiate l'acquisto...

Davide Belardo

CONTROL BOX — PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Concept originale	- Engine grafico "vecchio"
+ Prezzo interessante	- Longevità brevissima
+ Simpatia del protagonista	
+ Selettore 50/60 Hz	

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	5
SONORO	7
GLOBALE	7

Un gioco originale che pecca, come spesso accade, sul piano longevità. Provatelo, potreste premiarne il concept innovativo.

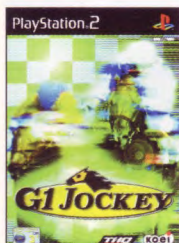
Si ringrazia Game Point di Roma per la collaborazione

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	SIMULAZIONE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	EIDOS
SVILUPPATORE	SCEJ
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

G1 JOCKEY

Parchi a tema, allenatori di squadre virtuali, città da costruire e piccoli mostri da accudire come fossero figli. Dopo una eclettica invasione di simulazioni dedicate ai generi più quotati del momento, THQ importa in Europa questo titolo dedicato al mondo delle corse dei cavalli. Nei panni di un fantino alle prime armi, dovremo entrare a far parte di una rinomata scuderia e trascorrere un'intera stagione alle sue dipendenze, cercando di realizzare il nostro sogno di diventare un "Top Jockey". Per far questo dovremo non solo correre sul nostro valente destriero, ma anche cercare di far quadrare il bilancio, negoziare con gli allenatori e stabilire le nostre puntate per le scommesse. La parte manageriale è rappresentata con una successione di schermate fisse che mostrano di volta in volta la stalla, l'ufficio o il galoppatoio. Al contrario, la parte della gara vera e propria è gestibile personalmente alla stregua di una vera corsa arcade; peccato che la resa visiva sia degna a malapena di una PsOne. Ad un'animazione piuttosto lenta, si aggiunge, infatti, un livello di dettaglio infimo, che rende piuttosto spigolosi i simpatici quadrupedi. Altro difetto che mina il già basso interesse per un prodotto simile è la mancanza del testo in lingua italiana su schermo. Per quanto riguarda le modalità aggiuntive, si segnalano un tutorial e il trial mode, che ci consentirà di sfidare un avversario umano per mezzo di un comodo split screen. Molto gradevoli le musiche (in formato stereo), e realistici gli effetti sonori. Un titolo non per tutti.

Giuseppe Nigro

La rappresentazione grafica non è il massimo.

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	SIMULAZIONE
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	THQ
SVILUPPATORE	KOEI
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	CD-ROM

CONTROL BOX PlayStation 2

GRAFICA	4
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	5
SONORO	6
GLOBALE	4

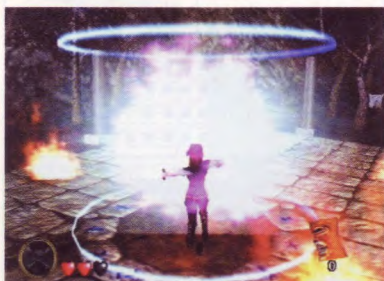
Un titolo atipico che non riesce a destare interesse neppure nel più fervido amante delle corse ippiche.

PIRATES - LEGEND OF THE BLACK CAT

Come se ce ne fosse bisogno, persino i mitici Westwood Studios (Dune II, Command and Conqueror) decidono di dire la loro in merito agli action-adventure in terza persona. E, come se ne sentissimo la mancanza, anche questa volta protagonista del titolo sarà la classica eroina dal fisico mozzafiato, maestra di spade e di duelli all'arma bianca. Nei panni di Katarina, dovremo intraprendere un viaggio attraverso cinque differenti terre, alla ricerca di Capitan Hawke, l'assassino di nostro padre, e di un misterioso tesoro sepolto in un misterioso luogo, conosciuto solamente dalla nostra defunta madre (anch'ella pirata). Alle fasi di azione in terza persona, sono intervallate sezioni a bordo del nostro veliero (il Wind Dancer), durante le quali sarà possibile cannoneggiare le navi nemiche e raggiungere le isole dove è custodito il tesoro. Una volta attraccati, prenderemo i comandi di Kate e, guidati dal pulsare del nostro Dual Shock 2, dovremo essere in grado di racimolare più oro possibile, cercando di avere la meglio sui numerosi nemici che affollano le isole (granchi giganti, pirati assassini e lupi famelici). Ad un comparto grafico di qualità altalenante, che unisce effetti di luce ben realizzati e una resa dell'acqua piuttosto convincente a modelli dei personaggi alquanto deprimenti, si sommano i limiti derivanti da una giocabilità povera (soprattutto nella gestione dei combattimenti a terra) e ripetitiva. Inoltre, tutto il gioco è completamente in lingua inglese. Si salvano gli effetti sonori e le musiche, codificati in DTS, che aggiungono profondità all'azione.

Giuseppe Nigro

Le battaglie per mare sono molto gradevoli e ben realizzate.

DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	ACTION-ADVENTURE
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	EA
SVILUPPATORE	WESTWOOD ST.
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

CONTROL BOX PlayStation 2

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	5
SONORO	7
GLOBALE	6

Un gioco che può rivelarsi interessante ma che manca di una certa varietà e longevità. Provaci ancora Westwood!

KNOCKOUT KINGS 2002

La cosa che si nota di più nell'ennesimo sequel prodotto da EA è l'ottima grafica. I pugili sono riprodotti in modo eccellente e sfoggiano movenze plastiche e verosimili, unite ad espressioni facciali molto realistiche. Gli otto ring, di contro, sono appena discreti. La modalità carriera, vero fulcro del game EA, ci permette di creare il nostro pugile; l'editor si dimostra subito poco flessibile, dandoci la sola possibilità di scegliere tra dieci tonalità di pelle, guantoni, pantaloncini e un colpo speciale tra i cinque disponibili (troppo poco, direi!). Subito dopo, verremo inseriti in una competizione di tipo piramidale, in cui dovremo raggiungere ed affrontare il campione in carica (il divino Alì!).

L'aspetto dei boxeurs è davvero realistico.

Dopo ogni vittoria, è possibile aumentare alcune caratteristiche del nostro alter-ego ma non è presente alcun tipo di allenamento. Raggiunto il titolo dei pesi massimi il gioco terminerà; niente difesa del titolo o possibilità di migliorare ulteriormente il nostro boxer. I controlli risultano ardui da padroneggiare e, uniti all'assenza di una componente strategica di rilievo, minano profondamente la giocabilità. Nel 90% dei casi, il boxer più forte vince a causa di un mal gestito rapporto tra stamina e potenza dei pugni. La giocabilità non viene salvata neanche dall'innovativa possibilità di combattere senza l'indicatore della stamina; il suo posto è preso dalla simulazione del battito cardiaco mediante la vibrazione del joypad: maggiore è la velocità, peggiori sono le condizioni del pugile. Knockout Kings 2002 non è un fallimento totale, contiene idee interessanti, ma un fatto è certo: c'è ancora molto su cui lavorare.

Massimiliano De Ruvo

DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	EA
SVILUPPATORE	EA SPORTS
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	CD-ROM

CONTROL BOX PlayStation 2

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	4
SONORO	6
GLOBALE	5

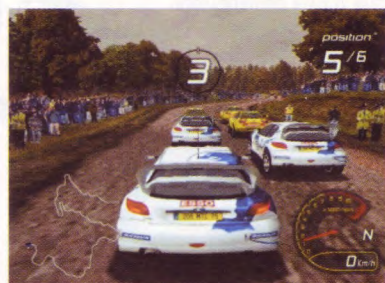
A questo punto meglio i titoli dedicati alla boxe che mixano elementi umoristici come Ready 2 Rumble 2...

PRO RALLY 2002

In attesa di mettere le mani sulle versioni 128 bit di V-Rally e di Colin McRae, tutte le maggiori software house europee si stanno dando da fare per insidiarsi sul trono di miglior simulazione rallystica su PS2. Pro Rally 2002, titolo di fascia B della scuderia Ubi Soft, si distingue dall'approccio degli altri titoli del genereper la obbligatorietà di superare determinate prove prima di poter ottenere la licenza di guida. Una volta avvenuto ciò, selezionata la vettura da una rosa che comprende anche le mitiche Peugeot 206 e Ford Focus, saremo liberi di scendere in pista e disputare il campionato mondiale professionisti. La manovrabilità della nostra vettura ricorda da vicino quella di un Sega Rally qualsiasi: abbandonate perciò ogni aspettativa simulativa e cercate di evitare di cozzare contro i muri o le vetture gestite dalla CPU, pena un "rimbalzo" randomizzato che vi rimetterà in pista ma vi farà perdere secondi preziosi. Dal punto di vista tecnico, Pro Rally presenta un engine 3D piuttosto fluido benché non privo di rallentamenti e degli ambienti non troppo realistici e ispirati. Gradevole la localizzazione in lingua nostrana, che ci delizia con la voce del navigatore, pronto ad indicarci ogni curva che stiamo per affrontare. La modalità multiplayer presenta una sfida a due giocatori tramite split screen: dettaglio ridotto ma frame rate accettabile (anche perché non vi sono auto gestite dalla CPU). Pro Rally 2002 si rivela un titolo sufficiente e divertente nel breve periodo: se non siete troppo esigenti, il suo prezzo di vendita ridotto potrebbe portarvi a considerarne l'acquisto.

Simone Menghini

Come vedete, il livello grafico di PR2002 è mediocre.

DISTRIBUTORE	UBI SOFT
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	UBI SOFT
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	CD-ROM

CONTROL BOX PlayStation 2

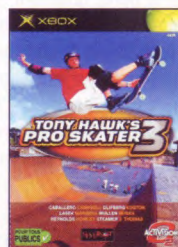
GRAFICA	5
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	6
SONORO	7
GLOBALE	6

Un titolo rallystico che non impensierisce né WRC 2001 né GT3. Comunque a questo prezzo può valere l'acquisto.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Dopo il brillante lavoro svolto per la versione PS2, i ragazzi della Neversoft migliorano ancora, in questa prima uscita di Tony Hawk's sulla console di casa Microsoft. Se infatti nella versione USA di THPS3 per Xbox si poteva fare qualche appunto riguardo tricks e ambientazioni, in questa conversione Pal tutto è tirato al lucido e, praticamente, privo di difetti. Gli scenari sono tutti grandissimi e molto dettagliati, tanto che spesso vi troverete imbambolati a guardare cosa avviene intorno a voi: bellissime le scene dell'arresto di malviventi a Los Angeles. Le animazioni dei personaggi (più di venti) sono molto realistiche e complete anche durante l'esecuzione dei tricks più difficili. Il tutto si muove costantemente a 60 fps, tranne nella panoramica iniziale dei livelli, in cui noterete dei piccoli rallentamenti (non troppo fastidiosi). La longevità è elevatissima: grazie alla difficoltà degli obiettivi proposti nella modalità principale, la "carrer", e alla varietà e vastità degli scenari, alcuni realmente esistenti, THPS3 non vi stancherà tanto presto. La presenza di un'ottima modalità multiplayer funzionante tramite il system-link, e la possibilità di utilizzare, oltre ai 20 personaggi presenti, uno creato da voi, aggiungono una dose di longevità extra al titolo Activision. Il sistema di controllo è rimasto quasi invariato rispetto alla versione per PS2: l'unica aggiunta è la possibilità di invertire direzione mentre state effettuando un'evoluzione. Anche il sonoro risulta valido sia sotto il versante musiche sia sotto quello degli effetti.

Daniele Ceccarelli

L'aggiunta di fondali animati aumenta l'appeal del gioco.

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	ACTIVISION
SVILUPPATORE	NEVERSOFT
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

CONTROL BOX XBOX

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	9
LONGEVITÀ	8
SONORO	8
GLOBALE	8

Il gioco di Skateboard definitivo è giunto anche su Xbox, con risultati decisamente impressionanti.

STAR X

Per la realizzazione di Star X, gli sviluppatori si sono chiaramente ispirati ad una pietra miliare dell'intera produzione Nintendo: stiamo parlando di Star Fox. Il prodotto della Bam! Entertainment vuole essere una sorta di omaggio al suo illustre predecessore.
In Star X ci troveremo nei panni dell'unico sopravvissuto di una missione diplomatica in aiuto di una razza aliena, soggiogata sul proprio pianeta dai Karask, malvagi mercanti di schiavi. La missione risulterà un fallimento totale, e la fuga dal pianeta rimarrà la nostra unica speranza. Il gioco si presenta come uno shoot'em up poligonale, con una visuale posta alle spalle del nostro caccia, in volo sui colorati paesaggi alieni. Nonostante le limitazioni della piccola console Nintendo, il numero di poligoni su schermo è sufficientemente elevato e riesce a rendere credibile la scena. Peccato per un frame rate non elevatissimo (ma comunque costante). Dovremo affrontare diverse missioni, lottando contro le forze nemiche quali installazioni belliche e diversi tipi di astronavi, controllando il nostro caccia attraverso stage molto spartani e veramente poco dinamici. Potremo effettuare spettacolari virate evasive, accelerazioni brucianti difendendoci con il nostro cannone laser, upgradabile nel corso del gioco, e scontrarci col boss di fine livello. Star X risulta discretamente realizzato, impegnativo se vogliamo, ma anche frustrante, soprattutto a causa dell'insufficiente sistema di rilevamento di collisioni, veramente impreciso ed irritante.
Un comparto sonoro nella norma, la classica opzione di allenamento e la possibilità di settare il testo su schermo in italiano pongono Star X quale esperimento incoraggiante in previsione di progetti futuri.

Simone Menghini

NAVICELLA D'ASSALTO POTENZIATA TI SPAZZERÀ VIA! NON USCIRAI MAI
Il testo su schermo è completamente in italiano.

DISTRIBUTORE	UBISOFT
GENERE	SPARATUTTO
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	BAM! ENT.
SVILUPPATORE	GRAPHIC-STATE
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA

CONTROL BOX GAME BOY ADVANCE

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	5
SONORO	5
GLOBALE	5

Un tentativo non troppo riuscito di unire la grafica poligonale del GBA ad una struttura in stile Starfox. Da provare.

SPIDERMAN - THE MOVIE

Nei panni dell'Uomo Ragno ripercorreremo le vicende narrate nella pellicola cinematografica (di imminente uscita), pronti a combattere il crimine a colpi di ragnatele, volteggiando tra i palazzi della metropoli ed arrampicandoci praticamente dappertutto con estrema rapidità e disinvoltura.

Nei diversi stage che compongono il gioco affronteremo le più disparate situazioni: ad esempio nella prima missione dovremo salvare degli ostaggi dalle mani di pericolosi criminali, mentre nella seconda dovremo rapidamente trovare la via di fuga attraverso un palazzo in crollo, ostacolati da individui poco raccomandabili. Devo dire che questo platform a scorrimento bidimensionale cattura ben presto il giocatore grazie alla sua giocabilità, al sistema di controllo ben congegnato (camminare a testa in giù mazzolando contemporaneamente il cattivo di turno, oppure spostarsi velocemente utilizzando la nostra tela, sarà ben presto un gioco da bambini) e ad una realizzazione tecnica veramente curata: ottime soprattutto l'animazione del personaggio principale e gli stage colorati e ben strutturati. L'accompagnamento sonoro risulta nella media, anche se è piacevolmente integrato da quelle forme onomatopeiche così familiari agli amanti dei fumetti (i cari vecchi "BAM!","THUD!","POW!") che compariranno su schermo ad ogni colpo inflitto agli avversari. Un gioco gradevole e ben realizzato, che trova nella giocabilità e nell'ottimo sistema di controllo i suoi punti di forza. Se poi aggiungiamo i numerosi extra da sbloccare, il giudizio non può che essere positivo.

Simone Menghini

Molto simpatica la rappresentazione degli effetti cartoon.

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	PLATFORM
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	ACTIVISON
SVILUPPATORE	DIGITAL ECLIPSE
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA

CONTROL BOX (GAME BOY ADVANCE)

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	7
SONORO	6
GLOBALE	7

Seppur non brilli per originalità, Spiderman The Movie è un titolo GBA da non lasciarsi sfuggire.

VAMPIRE NIGHT

Dopo il test della versione NTSC apparso sul numero 2 di Evolution, anche il pubblico europeo può fregiarsi di questo gradevole "sparatutto con pistola" nato lo scorso anno in sala giochi per mezzo del team WOW Entertainment (una branca di Sega). Nei panni di due giovani ammazzavampiri (lo scaltro Michel o il più posato Albert), dovremo liberare i villani tormentati dalle presenze demoniache che provengono dal castello del Re delle Tenebre. Oltre ad uccidere le numerose creature che ci si pareranno innanzi, dovremo essere in grado di eliminare i parassiti avvinghiati sul corpo dei poveri abitanti del loco. Come a dire... quando House Of The Dead incontra Buffy! Namco ha arricchito la versione PS2 con tutta una serie di extra che comprendono un ricco database dedicato ai mostri del gioco (dossier ammazzavampiri), una modalità di esercitazione e una inedita modalità Special, che ci consentirà di affrontare i livelli in ordine differente rispetto all'arcade e ci farà guadagnare degli utili crediti da spendere alla bottega per acquistare nuove armi. Tecnicamente, il titolo Namco denota una fluidità costante a 50 fps unita ad un ottimo uso degli effetti di luce. Molto belle le creature del male, un po' meno gli umani. Precisa ed affidabile la resa della GunCon, e giocabilità elevatissima.

I difetti vertono su una longevità non eterna (le origini arcade si fanno sentire) e su un doppiaggio in lingua italiana, talmente ridicolo da risultare addirittura fastidioso. Aberrante. In ogni caso, un buon gioco che non può mancare nella vostra collezione di "sparatutto con Light Gun"!

Giuseppe Nigro

Upper Arm +100 Enemy down

Graficamente il titolo ARC rasenta il ridicolo.

DISTRIBUTORE	SONY
GENERE	SPARATUTTO
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	NAMCO
SVILUPPATORE	WOW
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

CONTROL BOX (PlayStation.2)

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	6
SONORO	6
GLOBALE	7

Un ottimo sparatutto che non mancherà di divertire i possessori di Gun Con. Gli altri lo provino prima di acquistare.

VERSUS

I GIOCHI PIÙ FAMOSI A CONFRONTO
ANALIZZATI IN OGNI MINIMO ASPETTO

Se Electronic Arts ha dimostrato come un semplice gioco di Snowboard possa diventare un must grazie ad una meccanica di gioco semplificata e immediata, Microsoft ha stupito il popolo videoludico con un titolo che fa dell'elevato tecnicismo il suo punto di forza. Stiamo parlando di SSX Tricky e di Amped, i due giochi protagonisti del Versus di questo mese!

GRAFICA

amped

Come tutti i titoli visti sin ora per X-Box, anche Amped non si smentisce e si lascia ammirare per un dettaglio grafico davvero di prima scelta. Si ha quasi l'impressione che parte del mondo reale sia stata compressa all'interno dei microsolchi di questo DVD-Rom! Amped è immenso, dettagliatissimo e molto, molto realistico. Partire dalla cima di una montagna e scrutare l'orizzonte è una delle esperienze più suggestive, vivibili per mezzo di una semplice console. Tutte le piste sono state create riproducendo realmente le controparti reali nelle montagne più famose d'America. La realizzazione dei manti nevosi è perfetta, soprattutto grazie agli ottimi effetti che riproducono la cristallizzazione della neve e ad un sapiente uso delle ombre e della luce. Elementi come chalet, alberi, rocce risultano molto credibili e non presentano alcun difetto di realizzazione. Le textures con cui sono stati rivestiti i boarders (tutti personalizzabili), sono numerose e ottime. Piccolo difetto riscontrato riguarda alcune situazioni con compenetrazione di poligoni (ma è un lacuna saltuaria e sopportabilissima). SSX Tricky dal canto suo, fonda il suo fascino estetico su una rappresentazione di grande impatto e colore: fuochi d'artificio, tute dei boarders e paesaggi scintillanti nella loro irrealtà sono lì a testimoniarlo. Proprio questo elemento diversifica i due titoli in questione: se il punto di forza di Amped è il realismo con cui tutto è riprodotto, SSX Tricky ci catapulta in un mondo che, seppur irreale, è pieno di allegria e divertimento. È indubbio che anche in SSX Tricky, ci aggiriamo intorno ad un livello di eccellenza, che lo pone al di sopra della media anche se con qualcosa in meno del suo diretto rivale. Le differenze che fanno pendere l'ago della bilancia dalla parte di Amped sono un'efficacia estetica minore con cui è riprodotto il manto nevoso e una generale inferiorità nella cura dei dettagli del titolo EA. Per il resto, le animazioni dei boarders sono fluide e l'effetto di velocità dell'azione molto convincente.

SONORO

Se riguardo alla veste grafica abbiamo decantato il realismo di Amped, stesso discorso può essere fatto per SSx Tricky sul campo relativo al sonoro. Questo, infatti, si avvale del DTS Interactive: collegando la vostra console ad un amplificatore capace di supportare tale formato, verrete rapiti da un audio che vi permetterà di sentirvi "fisicamente" sulle piste in cui gareggiate, facendovi quasi dimenticare di essere davanti ad un televisore con un pad in mano. L'audio in DTS di SSX Tricky, pur concepito nell'insolito formato 4:1 in luogo del più classico 5:1 (è assente il canale centrale), colpisce da subito per l'ottima separazione dei canali ed una resa sempre nitida e pulita. I dialoghi, anche con l'assenza del canale centrale, sono sempre chiari. I diffusori surround, chiamati spesso in causa, rendono la scena sonora ampia e profonda. Bellissimi infine gli effetti panning dei canali posteriori, i cui interventi si coordinano alla

perfezione con il fronte principale. Vi consigliamo il gioco abbassando un po' nel menù dei settaggi audio, il volume della colonna sonora, peraltro molto coinvolgente e firmata da artisti di calibro internazionale, cosa che vi permetterà di gustare al meglio ogni singolo effetto. Per quanto concerne l'audio del titolo di casa Microsoft, la colonna sonora (oltre 100 tracks comprese nel gioco con in più la possibilità di personalizzazione tramite menù interno) e la riproduzione degli effetti sonori sono molto valide. Purtroppo però la sola possibilità di scelta tra stereo o mono non ha niente a che vedere con l'incredibile atmosfera proposta dal suo rivale. Sarebbe bastato poco per rendere Amped un esperienza indimenticabile non solo nella resa visiva...

GIOCABILITÀ

Come nelle simulazioni automobilistiche, anche in quelle che riguardano gli sport invernali esiste una duplice strada percorribile da parte dei programmatori: quella di sviluppare un gioco arcade oppure una simulazione che si avvicini il più possibile alla realtà. Mentre in SSX Tricky si è cercato il divertimento allo stato puro (trascurando l'aspetto simulativo), in Amped l'obiettivo è esattamente opposto. È difficile dare una valutazione su quale titolo sia più giocabile, proprio perché ciò dipende molto dai gusti di ognuno di voi. Una cosa si può affermare con certezza: entrambi i sistemi di controllo centrano alla perfezione l'obiettivo preposto dai loro creatori, anche se quelli di SSX Tricky sono di gran lunga più immediati. Amped, per un periodo abbastanza lungo sarà quasi inaccessibile: il controllo del personaggio si basa sul tempismo e sulla velocità dei movimenti e necessita di sessioni prolungate di gioco per essere assimilato al meglio. Piccola concessione alla realtà del titolo Microsoft, sono alcune acrobazie al limite del realizzabile. SSX Tricky è, al contrario, un puro insieme di situazioni irreali ma divertentissime, fatte di velocità allo stato puro e divertimento sfrenato. A meno che non siate dei puristi della disciplina: a queste condizioni potreste storcerete il naso e, sdegnati spegnere la console! Essendo un nostalgico degli sci e non praticando snowboard, preferisco l'assurdo concentrato di trovate impossibili proposto da SSX Tricky; tanto di cappello però al minuzioso lavoro svolto da Microsoft per l'ottima realizzazione del sistema di controllo di Amped.

LONGEVITÀ

Sia Amped che SSX Tricky si avvalgono di una buona longevità. Nel primo, infatti, partendo dalle basi dovrete portare il vostro personaggio ai massimi livelli, all'interno di un mondo competitivo come quello dello snowboard. In Ssx Tricky, invece, dovrete selezionare un protagonista e aumentane le caratteristiche, gareggiando contro altri atleti o raggiungendo il più alto punteggio possibile realizzando tricks sempre più complessi. In breve, il fattore longevità dei due titoli vi porterà via un tempo molto lungo, vuoi perché i rivali saranno agguerritissimi, vuoi perché, in Amped (soprattutto), eseguire le acrobazie più complesse non sarà affar da poco. Inoltre, acquistare padronanza e conoscenza di tutte le piste (molte di più nel titolo Microsoft), richiederà molte ore di gioco.

CONCLUSIONI

Per la prima volta ci troviamo di fronte a due titoli che lottano fino all'ultimo metro nella corsa che aggiudica loro, la palma del migliore. Indubbiamente, sia Amped che SSX Tricky sono due ottimi prodotti che detengono la leadership all'interno della categoria dei giochi di snowboard nei loro rispettivi campi (arcade e simulazione). Mi è quindi difficile stabilire quale sia il migliore: molto dipende dal tipo di gioco che cercate! A voi la scelta: qualunque essa sia non rimarrete delusi!

TechniPress

CHE VITA DA BARBARI!

Il personaggio ideato dalla mente (e dalla penna) di Howard, è stato ispiratore di due trasposizioni cinematografiche, numerose serie di fumetti, libri e racconti fantasy e, non ultimi, una impressionante quantità di videogames. Link di questo mese ripercorre la genesi e le tappe più importanti di Conan il Barbaro!

di Massimiliano De Ruvo

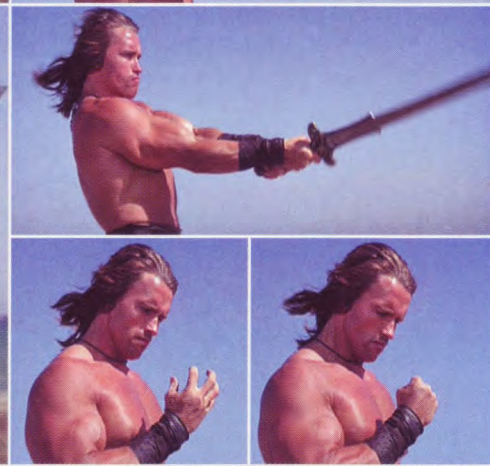
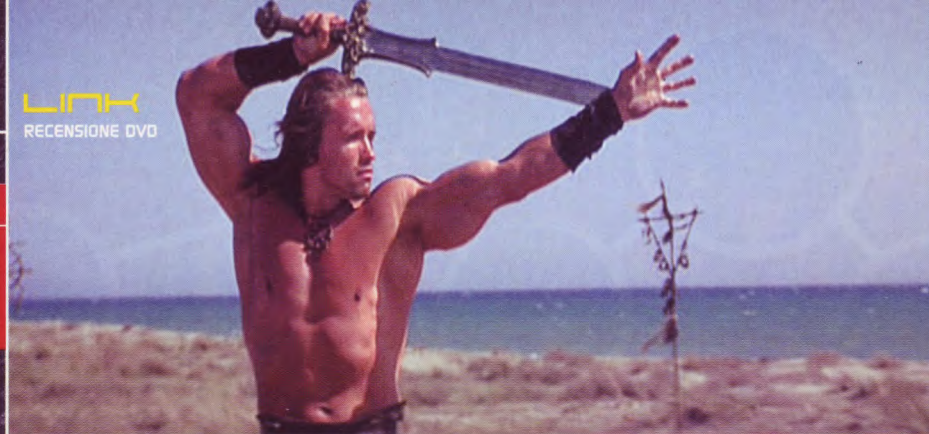
BARBARI PER (VIDEO) GIOCO

La fama di Conan ha reso protagonista il muscoloso eroe di alcuni videogiochi per diverse piattaforme, durante il corso degli anni. La storia inizia in sala giochi, quando le partite ai coin-op erano ancora un passatempo gratificante e nelle nostre case trafficavamo con i computer otto bit e le loro cassette dai lunghi e snervanti caricamenti. Possedere un disk drive che velocizzasse il loading era, infatti, una cosa da ricchi (!). Chi proviene da quell'epoca non può aver dimenticato titoli come Golden Axe di Sega o i due Barbarian della Palace. Gli esempi non finiscono qui: a seguire troverete una lunga carrellata di titoli, in rigoroso ordine sparso (!) che hanno come denominatore un barbaro armato sino ai denti...

CONAN - 1984
Dalla *Data Soft* per *C64* un titolo ispirato alle gesta del barbaro. Un clone di Manic Miner con semplici puzzles, ambientato nel mondo di Conan.

CONAN THE CIMMERIAN - 1992
Un tipico gioco di ruolo con Conan come protagonista. Nonostante la licenza, Il titolo passò del tutto inosservato! Per *Amiga* e *PC* da Virgin.

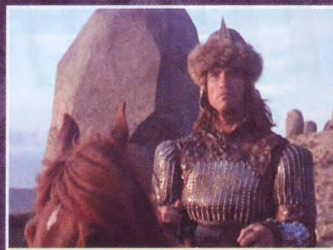
BLADE MASTER - 1991
Ennesimo picchiaduro a scorrimento in cui potevamo scegliere due barbari protagonisti. Molto buona la parte grafica. Irem, versione *Coin-Op*.

GOLDEN AXE III - 1993
Terzo gioco della saga che, oltre ad un massiccio restyling grafico, apportò due nuovi personaggi selezionabili. Ottimo. Da Sega per *Megadrive*.

CONAN IL BARBARO

AVVENTURA - USA 1981

Regia: John Milius
Cast: Arnold Schwarzenegger, James Earl Jones, Sandahl Bergman, William Smith, Ben Davidson, Gerry Lopez, Mako, Max von Sydow
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1

FILM 9
DVD 8

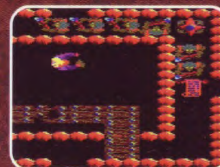
Per la sceneggiatura di questa edizione cinematografica, Oliver Stone e John Milius hanno attinto a piene mani da tutta la letteratura Howardiana, basandosi, in particolar modo, sui racconti che vedono protagonista il barbaro più famoso della "Sword & Sorcery".
Conan (Arnold Schwarzenegger) vive un'infanzia "tranquilla" nel suo villaggio, dove il padre forgia splendide armi e insegna al giovane figlio i segreti dell'acciaio e il rispetto verso il dio Krom. Ma il crudele Thulsa Doom (J.E. Jones) coltiva il delirio di onnipotenza attraverso la forza della spada, e durante un'incursione per impossessarsi dei manufatti d'acciaio, distrugge il villaggio di Conan, uccidendone il padre e decapitando la madre sotto i suoi occhi attoniti di fanciullo. Deportato e fatto schiavo, Conan cresce all'insegna della volontà di superare gli ostacoli per sopravvivere ("ciò che non ci uccide ci rende più forti" - Friedrich Nietzsche - il film si apre con questa frase) e vendicare un giorno la sua famiglia e la sua gente. Dopo essere divenuto una sorta di gladiatore ed aver vinto numerosi incontri, gli viene data l'opportunità di affinare le sue doti di spadaccino, così viene mandato ad est, nel Khitai, dove è addestrato da abili maestri di spada ed erudito sulla poesia e sulle scritture orientali. Quando il suo "carceriere" lo lascia andare, Conan in un primo momento è spiazzato dalla sua nuova condizione di uomo libero, ma subito dopo capisce che finalmente è giunta l'ora di partire alla ricerca dello stregone che ha sterminato il suo villaggio. Durante il suo viaggio incontra e diviene amico di diversi personaggi: un arciere mongolo di nome Subotai (Gerry Lopez), Valeria (Sandahl Bergman), una guerriera abilissima della quale si innamorerà ed infine lo sciamano Mako, che diverrà il narratore della sua saga.

Una delle numerose scene di combattimento.

LEGENDARY AXE II - 1990
Caratterizzato da una maggiore componente esplorativa, fu tuttavia rovinato da una blanda giocabilità. Atlus per *PC Engine.*

DEATHBRINGER - 1991
Un clone di Rastan che pur avendo un ottima grafica, peccava in giocabilità. Empire per *Amiga, Atari ST e PC.*

SKRULL - 1989
Uno spudorato clone di Barbarian della Psygnosis che ne copiava anche i vistosi difetti grafici! Infogrames, *Atari ST.*

GOLDEN AXE II - 1992
Seguito di Golden Axe che però non apportò nulla di particolarmente innovativo se non la grafica. Sega, *Coin-Op.*

MOONSHADOW - 1990
Ottimo platform/adventure "made in italy" fatto di combattimenti e piccoli puzzles. Idea Soft per *C64.*

STORM - 1985
Un "Budget game" dalla grafica confusa e dalla giocabilità stile Gauntlet. Mastertronic per *C64, Spectrum, CPC.*

EXTRA EXTRA

I contenuti speciali sono ragguardevoli e tutti sottotitolati in italiano: abbiamo, infatti, il commento audio del regista e di Schwarzenegger, un "dietro le quinte" di ben 52', delle scene tagliate (5'), un video sugli effetti speciali, una galleria fotografica, il trailer cinematografico originale, note di produzione e le consuete biografie/filmografie del cast.

QUANDO I BARBARI IMPALLANO LA TELECAMERA [ERRORI SUL SET]

Dopo che Conan trova la spada nella caverna, esce ed incomincia a scalare la montagna.
In una inquadratura, vicino ai suoi piedi, si notano delle mani che lo aiutano.

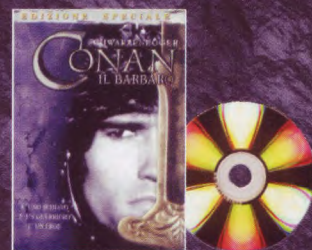
Subotai dice di essere senza cibo e acqua da 3 (o 5) giorni prima di essere liberato da Conan. Un uomo comune morirebbe dopo 2 giorni senza acqua.

Le spade dei guerrieri di Thulsa Doom durante l'attacco al villaggio di Conan sono quasi completamente pulite pur avendo ucciso almeno 300 persone!

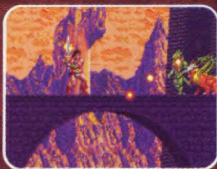
Conan, legato e torturato da un avvoltoio.

La scena finale del film, in cui Conan, dopo aver ucciso Thulsa Doom, libera la figlia del Re.

Aiutato dai suoi compagni, Conan si mette sulle tracce di Thulsa Doom e scopre che egli è ora il signore incontrastato del culto del serpente, una setta di fanatici religiosi che compie sacrifici umani e pratica il cannibalismo. Dopo numerose vicissitudini arriverà il momento di affrontare lo scontro finale contro il malvagio stregone e i suoi scagnozzi. Raramente una pellicola cinematografica ha saputo rendere così bene l'atmosfera di un romanzo fantastico. Con Conan il Barbaro si toccano livelli di epicità estremi. Tutto merito della fotografia, degli scenari adottati e dei brevi ma intensi dialoghi (il film è quasi completamente narrato) basati su frasi mai scontate. Certo, Arnold Schwarzenegger non è un grande attore, ma interpreta Conan in modo perfetto: nessuno meglio di lui poteva impersonarlo. L'attore austriaco è l'incarnazione vivente del Cimmero e forse, se Howard fosse ancora vivo, avrebbe asserito la stessa cosa. In Conan, poi, troviamo uno dei cattivi più carismatici e meglio riusciti della storia del cinema: Thulsa Doom. J.E. Jones recita in modo sublime: persino il suo sguardo magnetico è carico di significati e lascia trapelare la natura diabolica del personaggio. Degno di nota è poi il cammeo di Max von Sydow che veste i panni del re vichingo "Osric l'usurpatore".
La colonna sonora è opera del grande Basil Poledouris (Caccia a Ottobre Rosso e Robocop) che diresse personalmente l'Orchestra sinfonica e il coro di Santa Cecilia. Basata su quattro temi principali, accompagna ogni scena in modo eccellente esaltando notevolmente l'esperienza visiva.
Il film di Milius non è "il solito film sui barbari" come certi pseudo-critici cinematografici lo hanno a torto etichettato (magari senza neanche vederlo), ma è un must per tutti gli amanti del genere fantasy e del buon cinema in generale. A buon intenditor, poche parole!
Il video, in formato 2.35:1 anamorfico, rivela il discreto lavoro di restauro a cui è stato sottoposto il master anche se, nonostante la definizione sia soddisfacente, si nota una certa granulosità della pellicola. La resa cromatica è piuttosto naturale e tendente al caldo, mentre il contrasto risulta elevato e i neri dotati di buona profondità. L'audio Dolby Digital 5.1 denuncia palesemente la sua natura "ibrida", come indicato sulla fascetta.
La traccia italiana beneficia, infatti, dell'ottimo lavoro di rimasterizzazione effettuato sull'audio in lingua originale, attraverso l'inserimento dei dialoghi in italiano sulla colonna inglese. I risultati sono degni di nota, soprattutto per quanto riguarda la riproduzione delle musiche, molto pulite e di ampio respiro oltre che dinamiche. Purtroppo si avverte palesemente la minore qualità dei dialoghi, ma considerata l'età della pellicola era sicuramente difficile fare di meglio. Allo stesso modo l'elevata estensione in frequenza chiama in causa il canale LFE, mentre i diffusori surround apportano un contributo notevole alla ricostruzione della scena sonora, regalando anche sorprendenti quanti efficaci effetti direzionali. Un ottimo DVD che merita l'acquisto dei cultori del barbaro.

Davide Baldanza e Massimiliano De Ruvo

20th Century Fox Home Entertainment
Prezzo: 24,99 Euro

BARBARIAN - 1987
Picchiaduro ad incontri che colpì l'attenzione del pubblico per la sua truculenza. Palace per *C64*, *Atari ST* e *Amiga*.

BARBARIAN II - 1988
Due protagonisti e una struttura di gioco esplorativa furono i cambiamenti rispetto al prequel. Palace per *C64* e *Amiga*.

RASTAN SAGA - 1987
Il miglior gioco con protagonista un barbaro in stile Conan. Livelli colmi di insidie, trappole e nemici. Taito, *Coin-Op*.

RASTAN SAGA II - 1988
Un Rastan obeso si aggira come un'anima in pena per livelli orridamente disegnati. Deludente. Taito, *Coin-Op*.

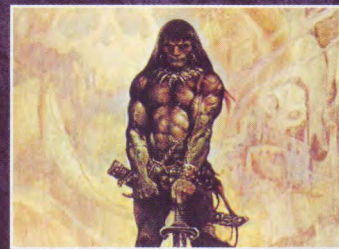
WARRIOR BLADE - 1991
Terzo seguito di Rastan.
Un picchiaduro a scorrimento dotato di tre monitor congiunti. Non male. Taito, *Coin-Op*.

ASTYNAX - 1989
Questo titolo sconosciuto a molti, ispirato palesemente a Rastan, non ne eguagliava la giocabilità. Jaleco, *Coin-Op*.

CONAN IL CIMMERO

Un altro tempo, un altro luogo. In un mondo ove, oltre dodicimila anni or sono, sorgevano numerosi regni disseminati per la terra come stelle nel mare del firmamento. Zìngara ad ovest, Zamora ad est, Stigia a sud e nel mezzo i regni Iboreani di cui Aquilonia era quello più fulgido e potente. All'estremo occidente vivevano i giganteschi Cimmeri, dai capelli scuri e dagli occhi blu e grigi, feroci discendenti degli scimmieschi Atlantidi. In quest'era antica e sconosciuta, un cimmero, un barbaro senza dimora e con pochi istinti primari (se non quello della sopravvivenza) si aggirava per steppe desolate, selve e ovunque si potesse trovare pericolo e avventura. L'eroe creato dalla penna di Robert Erwin Howard è un possente barbaro dalle doti intellettive e fisiche sovrumane. Sa maneggiare le armi come pochi ed è scaltro come una volpe; persino con le donne è un amante formidabile. È indubbio che ci troviamo di fronte ad un super-uomo capace di imprese titaniche, compresa quella di diventare imperatore di Aquilonia.

CHI ERA CONAN?

Per rispondere a tale domanda, bisogna innanzitutto dire che il Cimmero è la sintesi di tutti gli eroi 'Howardiani': il cow boy Buckner Grimes, il pugile Tom Sharkey, il pirata Steve Costigan, il pitto Bran Mac Morn, il celta Turlogh O'Brien, il re "atlantideo" Kull e lo spadaccino Solomon Kane. La sua vita è divisa in periodi, ognuno caratterizzato da un particolare evento. In gioventù fu ladro e mercenario, al soldo di chi aveva sufficiente denaro per pagare. Per un certo periodo si unì ai corsari barachiani, in un altro fu capo guerriero dei pirati delle steppe nel Khitai e, intorno ai trenta anni, fu capo dei predoni del deserto: gli Zuagiri. Divenne anche comandante della guardia reale del regno di Khauran. Queste esperienze denotano la tumultuosa coscienza e il desiderio di conoscenza di un personaggio solo all'apparenza rozzo e poco caratterizzato. Un esempio della sua poliedricità lo abbiamo con i racconti che lo vedono imporsi come imperatore di Aquilonia. In questo caso Conan usa più l'astuzia che la forza bruta. Cospira in segreto contro i suoi avversari e non disdegna l'assassinio per raggiungere i suoi scopi. Conan non è certo un buono; fondamentalmente è un uomo come noi, con i suoi pregi e i suoi difetti, capace anche di realizzare bassezze che gli eroi della letteratura d'avventura classica non compirebbero mai. Forse è proprio questo che affascina e che ha reso così famoso il personaggio di Howard. L'eroe non è più mosso da intenti prettamente nobili (in alcuni casi poco congeniali alla natura umana), ma agisce in base a desideri più terreni, alle proprie passioni e

MAGIC SWORD - 1990
La peculiarità del titolo stava nella possibilità di liberare uno tra i numerosi alleati e portarlo con noi per avvalerci delle sue abilità. Capcom, *Coin-Op.*

BLACK TIGER - 1987
Uno dei primi titoli che consentiva di migliorare il nostro personaggio mediante l'acquisto di nuove armi, armature e gadgets. Capcom, *Coin-Op.*

FIGHTING FANTASY - 1991
Discreto picchiaduro ad incontri dotato di buona grafica e di un buon numero di personaggi selezionabili. Pochi colpi disponibili. Data East, *Coin-Op.*

GOLDEN AXE - 1989
Nel mitico titolo Sega, dovevamo affrontare a suon di mazzate tutti i loschi figuri, fino a confrontarci con il crudele Death Adder. Sega, *Coin-Op.*

BARBARIAN - 1987
Il gioco presentava un'interfaccia utente particolare che permetteva al protagonista di interagire con l'ambiente. Psygnosis, *Amiga, Atari ST e C64.*

VANDYKE - 1990
Un titolo in stile Commando nel quale impersonavamo un barbaro armato fino ai denti. Curioso e divertente. Da UPL, *Coin-Op.*

FRANK FRAZETTA: STORIA DI UN ARTISTA

Frank Frazetta nasce il 9 Febbraio del 1928 a New York, nel quartiere di Brooklyn. La sua passione per il disegno inizia già alla tenera età di tre anni e, a soli otto, lo porta a vantarsi di aver venduto il suo primo lavoro. Si iscrive alla Brooklyn Academy of Fine Arts per perfezionare il suo stile. Nel 1944, a soli 16 anni, pubblica sulla rivista di fumetti Tally Ho il suo primo lavoro, grazie anche all'aiuto del suo mentore, John Giunta. Da qui al 1951Frank lavora per molte pubblicazioni come Coo Coo & Happy, Shining Knight, Heroic Comic, Buck Rogers, e per società del calibro di DC Comics e EC Comics. Nel 1952 inizia a lavorare per Al Capp sulle strisce di "Lil Abner". Rimane con Capp fino al 1960 circa, anno in cui abbandonerà perché (informato dallo stesso Al Capp) il suo salario sarebbe stato dimezzato. La cosa che fece inquietare Frazetta, è che tutto ciò gli viene comunicato dopo essersi appena trasferito più vicino ai Capp's Studios. Dopo questa disavventura, per la Warren Publications illustra splendidamente alcune copertine di "Eerie" (numeri 2, 3 e 23). In seguito la Canaveral Press e la Doubleday Books gli commissionano delle illustrazioni per le storie di E. R. Burroughs che, ovviamente, comprendono le serie di Tarzan e Mars. Le sue illustrazioni su Conan iniziano con la Lancer Books che pubblica "Conan the Barbarian", una serie di libri sul cimmero creato dal genio di R.E. Howard. Frank Frazetta oltre ad aver fortemente influenzato la mitologia di Conan, è considerato da tutti il fautore della riscoperta di questo personaggio. Oliver Stone è stato a tal punto influenzato dai suoi disegni, che ha deciso di scrivere il soggetto per il film "Conan il Barbaro". Frazzetta è sicuramente uno dei più prolifici e talentuosi illustratori del ventesimo secolo e questo gli ha permesso di ritagliarsi una prestigiosa nicchia nella storia dell'arte americana e, forse, di quella mondiale.

anche ai propri bassi istinti. Howard ci ha lasciato un personaggio tanto inumano per capacità psico-fisiche, quanto umano per carattere e personalità. Anche la "fede" nel dio Krom è indicativa del suo carattere. Conan prega Krom solo quando gli fa comodo, ma lo teme e lo rispetta. Durante molte delle sue avventure si imbatte in creature o avvenimenti soprannaturali che teme perché non comprende, proprio a causa di un approccio realista con ciò che lo circonda. In questi casi è solito invocare il nome di Krom, ed è quasi una supplica affinché questi lo illumini su ciò che ha appena visto.

CHI FURONO I CIMMERI?

La storia di questo popolo si perde nella notte dei tempi, all'incirca nel IV millennio avanti Cristo. All'inizio dell'età dei metalli le vaste pianure eurasiatiche (dall'Ungheria alla Manciuria)

erano scorse da orde di cavalieri nomadi di cultura sciamanica ma appartenenti a varie etnie. Tra queste c'erano anche i Cimmeri. Non si sa con esattezza da dove provenissero. Omero li ricorda come mitici abitatori di un paese tenebroso posto all'estremo settentrione del mondo antico. Fino all'inizio del I millennio, i Cimmeri abitarono le steppe a nord del Mar Nero, ma una volta cacciati dagli Sciti (altra popolazione nomade proveniente dal bacino del Volga) furono costretti ad attraversare il Caucaso per poi dilagare nell'Asia Occidentale. Durante la loro migrazione, conquistarono il regno sud-caucasico di Urartu ai tempi del re Argisti II. In seguito, si stabilirono in Anatolia dove annientarono il regno Ittita creandone uno nuovo: Frigio. Verso la metà del VII secolo, anche gli Sciti si spinsero oltre il Caucaso, dove, una volta alleatisi con gli Assiri di Assurbanipal (non prima di un sanguinoso conflitto) cacciarono nuovamente i Cimmeri, soggiogando i Medi ed espandendosi sino ai confini dell'Egitto. La fine della fiera stirpe dei Cimmeri avvenne nel 600 A.C. per opera di Aliatte, re di Lidia. Tutte queste informazioni ci vengono da Erodoto che verso la metà del V secolo raccolse presso gli Sciti, preziose informazioni su questo antico popolo. Se non fosse stato per lui i Cimmeri sarebbero stati cancellati dalla storia come le loro stesse orme sul deserto battuto dal vento.

Massimiliano De Ruvo

ROBERT ERWIN HOWARD

Robert Erwin Howard è unanimemente considerato il padre della "Sword and Sorcery", particolare filone della letteratura Fantasy in cui scenari lontani e barbarici, dominati dalla violenza e dalla magia, fanno da sfondo ad epiche gesta e avventure fantastiche. Howard nacque nel 1906 a Cross Plains, una cittadina del Texas da cui non si spostò mai e in cui scrisse tutte le sue numerose opere, frutto di una brillante fantasia e di un'ipirazione quasi inesauribile. Egli non solo si cimentò in tutti i generi della narrativa fantastica, ma scrisse anche commedie, gialli, racconti storici e persino poesie. Agli inizi del 1923 apparve tra le pubblicazioni americane un nuovo periodico (Weird Tales) che, di lì a poco, sarebbe divenuto uno dei più importanti nella storia della narrativa fantastica. Le sue pagine accolsero le più celebri firme del fantastico: Bram Stoker, Ron Hubbard e H. P. Lovecraft sono solo un esempio. Howard fu una delle colonne portanti della rivista, basti pensare che, alla sua morte, avvenuta prematuramente nel 1936 per suicidio, Weird Tales aveva ancora un debito nei suoi confronti di ben 1350 dollari (poi pagato al padre dello scrittore). Nel 1932 pubblicò "The phoenix on the sword", un racconto il cui protagonista era un Conan già in età avanzata e nei regali panni dell'imperatore di Aquilonia. In un primo momento i lettori storsero il naso a causa dell'eccessiva somiglianza con un altro re-barbaro inventato da lui per la stessa rivista nel 1929 (King-Kull). In seguito però, Conan suscitò il favore della critica e Howard si vide costretto a sviluppare un solido background per questo nuovo personaggio. Così iniziò a scrivere sulla vita di Conan, dalla fanciullezza sino alle soglie della vecchiaia. Era nato uno dei massimi capolavori della narrativa di Fantasy.

SAVAGE - 1989
Il titolo di Tim Moore era diviso in tre distinti sottogiochi. Il primo ci metteva nei panni del barbaro di turno. Firebird, *Amiga, Atari ST, C64 e CPC.*

TARGHAN - 1989
Il barbaro protagonista doveva esplorare l'ambientazione attraverso il superamento di schermate fisse. Silmarils per *Amiga, Atari ST, e PC.*

THE SWORD OF SODAN - 1989
Con i suoi sprites enormi, questo gioco colpì tutti i videogiocatori dell'epoca. Peccato fosse ingiocabile! Discovery Soft per *Amiga, C64 e Megadrive.*

TORVAK THE WARRIOR - 1990
Il barbaro Torvak doveva attraversare tutta la mappa prima di scontrarsi con il cattivone di turno. Un titolo noioso e macchinoso. Core per *Amiga.*

LEGEND - 1993
Classico pesta-pesta a scorrimento che, nonostante la buona grafica, era rovinato da una eccessiva lentezza dell'azione. Seika per *SuperNes.*

WEAPONLORD - 1995
Un picchiaduro ad incontri con protagonisti una schiera di guerrieri barbari. Animazioni scattose e giocabilità confusa. Namco per *SuperNes.*

The Cult
Mode e Leggende nell'Olimpo dei Miti

*Un lungo viaggio ci attende. Esamineremo, mese dopo mese, i **film** che hanno modificato le nostre abitudini, dal linguaggio all'immagine, lasciando un segno indelebile nella storia del cinema. Naturalmente, in parallelo, viaggerà il mondo dei **videogiochi**, coinvolto anch'esso nel processo di beatificazione di quei mostri sacri divenuti forme di **culto**.*

[1]
[2]
[3]
[1] Ripley e Ash (sullo sfondo) studiano la creatura [2] Il mostro si riproduce sfruttando il corpo degli esseri umani della Nostromo come incubatrice [3] Un primo piano dell'Alieno

NELLO SPAZIO NESSUNO PUÒ SENTIRVI URLARE

Le persone si dividono in due categorie distinte. Ad una appartengono gli uomini ritenuti "normali", capaci, quantunque, di generare forme visive di alta espressività; dall'altra abbiamo i geni: una forma più rara di esseri intelligenti. Il secondo lungometraggio del raffinato Ridley Scott, allora giovane regista autore del misconosciuto "I duellanti", pur partendo da una sceneggiatura apparentemente banale, da semplice bagliore di luce seppe tramutarsi in uno squarcio eterno nella filmografia mondiale. Padre di sequel ufficiali e ufficiosi, ispiratore di serie televisive e base fondamentale per l'espressione "horror fantascientifico", Alien, nella sua semplicità scenica e narrativa, si erge a capostipite di un genere che, ramificato nella cultura filmica di nuova generazione, ne esce ogni volta brillante e chiaro, come se il trascorrere degli anni non gravasse sulla sua esistenza.
L'incontro/scontro di tre razze, fra le più rappresentative del mondo del fantascientifico, dona plusvalenza all'esperienza filmica, così come una perla incastonata, riesce a fare con un gioiello. Da una parte l'umano, rappresentato egregiamente da una giovanissima Sigourney Weaver; un concentrato di dubbi, perplessità, coraggio e forza che si contrappone al freddo isterismo e utopismo di un essere robotico, il dottor Ash, interpretato dal bravissimo Ian Holsm.

"Ammiro la sua purezza. Un superstite, non offuscato da coscienza, rimorsi o illusioni di moralità" - Ash

Vi è, poi, l'Alieno, forma di vita "estranea" e letale che s'instaura all'interno della nave spaziale e che rappresenta la "cosa" da eliminare perché "diversa" e pericolosa. Una creatura "superiore", potente e, per alcuni versi, degna d'ammirazione, in cui Ash identificherà sé stesso, arrivando a provare per essa emozioni sterili che lo spingeranno a difenderla dalla controffensiva dell'equipaggio della Nostromo.
Un film di fantascienza che, nonostante la venerabile età, stupisce per modernità di scenografie (fatta eccezione per gli interni della sala computer) e costumi e per lo studio delle forme della creatura aliena (ideata da H.R. Giger), dotata di una truce bulimia e capace di terrorizzare ancora oggi lo spettatore, a distanza di un ventennio. Il titolo del film che, lettera dopo lettera, si materializza innanzi ai nostri occhi con una lenta dissolvenza è un segno distintivo dell'intera saga, ripetuto all'inizio di ogni episodio e ripreso, in molte occasioni, da registi più o meno affermati. Alien diverrà motivo di citazione anche in altri film del genere: a testimoniarlo ricordiamo le uova dei malvagi Gremlins di Joe Dante (1984), oppure lo scheletro dell'alieno in Predator di Jhon McTiernan (1987) senza dimenticarne la parodia (il parto della viscida creatura rivisitata in chiave musical), nel sarcastico Balle Spaziali di Mel Brooks (1987). Lo stesso Ridley Scott utilizzerà le immagini mostrate sui monitor della Nostromo, per alcuni fotogrammi del successivo capolavoro Blade Runner (1982). Tre sequel ufficiali ("Aliens - Scontro finale", di James Cameron; "Alien³", di David Fincher; "Alien - La clonazione" di Jean-Pierre Jeunet), e rumors di un quinto capitolo in fase di sceneggiatura, fumetti, giocattoli, videogiochi e un merchandising tuttora fiorente, collocano Alien in una posizione di culto nel novero del filone fantascientifico.
"Rapporto finale del veicolo spaziale commerciale Nostromo, da parte del 3° ufficiale: gli altri componenti sono morti, il carico e la nave sono distrutte, dovrei giungere alla frontiera fra sei settimane. Parla Ripley, unica superstite del Nostromo... passo e chiudo".

FILMOGRAFIE

SIGOURNEY WEAVER

Heartbreakers - Vizio di Famiglia **(2001)** La mappa del mondo **(1999)** Una spia per caso **(1999)** Galaxy Quest **(1999)** Biancaneve nella Foresta Nera **(1997)** Tempesta di ghiaccio **(1997)** Alien - la clonazione **(1997)** La morte e la fanciulla **(1995)** Copycat: omicidi in serie **(1995)** Dave - Presidente per un giorno **(1993)** 1492: la conquista del paradiso **(1992)** Alien³ **(1992)** Ghost-busters II **(1989)** Gorilla nella nebbia **(1988)** Una donna in carriera **(1988)** Mistery **(1986)** Aliens - Scontro finale **(1986)** Alta, bella e pericolosa **(1985)** Ghostbusters - Acchiappafantasmi **(1984)** L'affare del secolo **(1983)** Un anno vissuto pericolosamente **(1982)** Uno scomodo testimone **(1981)** Alien **(1979)**

RIDLEY SCOTT

Black Hawk Down **(2001)** Hannibal **(2001)** Il gladiatore **(2000)** Soldato Jane **(1997)** L'Albatross - Oltre la tempesta **(1996)** 1492: la conquista del paradiso **(1992)** Thelma & Louise **(1991)** Black Rain - Pioggia sporca **(1989)** Chi protegge il testimone **(1987)** Legend **(1985)** Blade Runner **(1982)** Alien **(1979)** I duellanti **(1977)**

a cura di Maurizio Quintiliani

ALIEN [20th Century Fox, Usa 1979]
Regia: Ridley Scott **Cast:** Tom Skerrit, Sigourney Weaver, Veronica Cartwright, Harry Dean Stanton, John Hurt, Ian Holm, Yaphet Kotto **Sceneggiatura:** Dan O'Bannon **Fotografia:** Derek Vanlint **Musica:** Jerry Goldsmith, Howard Hanson, Wolfgang Amadeus Mozart, Lionel Newman **Effetti speciali:** Nick Allder, Carlo Rambaldi

ALIEN TRILOGY [1997]
Piattaforma: Plasystation/Saturn/PC
Casa produttrice: Acclaim
Sviluppatore: Probe Entertainment
Genere: FPS **Giocatori:** 1

[1]

[2]

[1] Lo scontro finale con la Regina Madre
[2] Nonostante la grafica pixellosa, gli sprite erano rappresentati piuttosto bene

IL FUMETTO

A partire dal 1987, Dark Horse Comics ha prodotto una serie di fumetti basati sui film della serie, divenuti ben presto uno dei maggior successo di questa casa editrice. In Italia, vennero tradotti e distribuiti dalla Edizioni Play Press in edicola e in libreria. La serie, composta da 17 numeri, venne però sospesa per lo scarso numero di lettori. Ancor oggi i fans attendono notizie.

Vivere angosce e sofferenze di chi non conosciamo, se non idealmente. Varcare i confini della dimensione che ci separa da chi, per gioco e per arte, tesse la grande tela della finzione cinematografica. Come ricreare le stesse emozioni? Come rivivere quelle avventure? Aprendo il gran libro dei mondi virtuali e collocando un CD-Rom nel vano della polverosa PSX.

Alien Trilogy. E lo sparatutto in prima persona si fece extraterrestre.

Uscito nel 1996 per l'allora fresca piattaforma Playstation, Alien Trilogy è un FPS arricchito di elementi esplorativi e tattici. Gli ambienti di gioco rivisitano i primi tre capitoli della serie, passando dall'interno della Nostromo alle tane degli sgradevoli xenomorfi. La tecnica utilizzata per rappresentare gli ambienti era in puro stile 3D, mentre gli alieni [e gli oggetti da recuperare] erano semplici sprite bidimensionali, comunque ben realizzati ed animati in maniera convincente. Una velocità negli spostamenti e un aggiornamento grafico costantemente fluido, garantivano al titolo Acclaim una buona valutazione sotto il profilo tecnico.

La palette utilizzata, volutamente smorta ed orientata verso il cupo grigiore, risultava elemento determinante per aumentare il senso di oppressione che gli alieni dovevano infondere al giocatore. Degno compagno di cotanta valenza tecnico-ludica, un background musicale di notevole impatto. La colonna sonora, interamente su traccia audio, contiene alcuni tra i pezzi più belli, per pathos e coinvolgimento, mai ascoltati su titoli simili. Un mix molto riuscito di musica elettronica e classica, con incursioni adrenaliche e momenti di relativa pacatezza, adatti alla perfetta immersione nel buio totale degli ambienti. A differenza dei precedenti *tie-in* dedicati alla creatura "Gigeriana", Alien Trilogy, che introduceva per la prima volta la visuale in prima persona e l'utilizzo della terza dimensione, pur non offrendo niente di imprescindibilmente nuovo, centrò in pieno quello che maggiormente attraeva della serie filmica: l'afflizione e il senso di claustrofobia che si prova attraversando i corridoi della Nostromo e la minacciosa, costante ed inquietante presenza di un essere in grado di fare del nostro corpo una cella incubatrice. A tutt'oggi un gioco degno di interesse e una riuscitissima trasposizione interattiva del capolavoro di Ridley Scott.

VISIONI DA MONDI DIVERSI

H.R. Giger, eclettico artista svizzero, annovera tra le sue opere più significative la serie dei Biomeccanoidi e degli Erotomechanics. Realizza le creature per film come "Specie mortale", di Roger Donaldson, e "Poltergeist II" di Brian Gibson nonché alcune copertine degli album degli Emerson Lake and Palmer. Per Alien, Giger ha disegnato l'alieno nelle sue varie forme e le scenografie del relitto dell'astronave sull'asteroide, con lo Space Jockey.

Carlo Rambaldi è il più noto dei maghi degli effetti speciali in Italia e uno dei più famosi in tutto il mondo. Per Alien, Rambaldi realizzò alcuni modelli della testa dell'alieno di Giger, in grado di espellere meccanicamente la lingua e dotati di una doppia fila di denti mobili. Di Rambaldi è anche la testa del robot Ash.
Carlo Rambaldi è ricordato anche per essere stato l'ideatore di E.T., la creatura aliena "buona" dell'omonimo film di Spielberg, riproposto recentemente nelle sale cinematografiche in edizione restaurata.

IL CASO

Dopo il successo dei giocattoli ispirati a Guerre Stellari, 20th Century Fox e Kenner, pensarono bene di poter alimentare i propri guadagni con una serie di "pupazzi" basati sul film Alien. Il terribile alieno, protagonista del film, venne distribuito nei negozi statunitensi nel 1979. Alto 18" [poco più di 45 cm], e dotato di un meccanismo a molla per lo scatto verso l'esterno della mandibola dentata, nonché di braccia a posizionabili e verniciatura della testa fosforescente, l'inquietante xenomorfo fu ritirato dagli scaffali a causa di madri poco avvezze alla "simpatia" del mostro. Kenner cancellò così anche il piano di produzione degli altri protagonisti tratti dal film, inclusi Ripley e Dallas, così come un "play-set" della Nostromo.

INSIDER

IL MONDO DELL'HOME ENTERTAINMENT VISTO DA VICINO

INSIDER

DVD INSIDE 102

Un mese tutto da gustare in DVD! Oltre al "Diario di Bridget Jones", troverete "The Hole", "Strange Days", "The Body", "Original Sin" e tanti altri titoli che aspettano solo di essere inseriti nel tray del vostro lettore!

INSIDER

EVOLUSUONI 98

La musica delle nuove generazioni, il tecno-beat, i nuovi strumenti e le tendenze del momento. Questo ed altro costituiscono la colonna sonora di Evolution.

INSIDER

CINEMA AL CINEMA 100

Uno sguardo al mondo del cinema.
Piccola panoramica di quello che potremo gustare tra poco nelle sale europe ed americane: anticipazioni e novità di rilievo.

INSIDER

CINEMA IN CASA 118

Prosegue la nostra guida al mondo dell'Home Entertainment. Questo mese, riflettori puntati sui Subwoofer: se volete sapere cosa sono, come funzionano e siete in procinto di acquistarne uno ma non avete ancora deciso quale, non perdete il nostro speciale e le nostre "prove su strada" di questo nuovo numero!

INSIDER

ON THE NET 128

Un picchiaduro bidimensionale con 350 personaggi selezionabili? Capcom, SNK e Dragonball tutti insieme appassionatamente? E, ancora, la possibilità di creare un personaggio ex novo ed inserirlo nella rosa dei campioni, accanto a nomi altisonanti quali Ken, Blanka, Goku e Ranma? Tutto questo e molto di più è... M.U.G.E.N.!

INSIDER

RETROVIEW 130

Storia e gloria del mondo dei videogames. Ripercorriamo, assieme a Daniele Bertocci, gli avvenimenti alla base della nascita del fenomeno. Questo mese scopriamo Pong: la mitica racchetta con l'altrettanto mitica pallina virtuale che seppero stravolgere le abitudini degli utenti americani.

Evolusuoni

AVVENIMENTI, DISCHI, TENDENZE: LA MUSICA PROIETTATA VERSO IL FUTURO

a cura di Elena Raugei

Lo Sciamano e la sua Guida

È stata fissata per questo mese di maggio l'uscita di A Ruff Guide To..., la prima antologia di Tricky. Il CD è marchiato dalla Island/Universal, l'etichetta che detiene i diritti su tutti gli album dell'artista eccetto l'ultimo Blowback (uscito lo scorso anno per la Anti); i diciassette brani della raccolta sono dunque estratti dai primi cinque lavori dell'eclettico musicista di Bristol, ovvero Maxinquaye (1995), Pre-Millennium Tension (1996), il progetto Nearly God (1996), Angels With Dirty Faces (1998) e Juxtapose (1999).
Ex-membro dei Massive Attack ai tempi di Blue Lines e Protection, Tricky incarna un ideale di musica meticcia e contaminata, amalgamando blues industriale, gospel elettronico ed elettricità rock in un quadro visionario dalle tinte dense e cupe.
Atmosfere inquietanti e fumose, spesso addolcite dal canto delicato della vocalist Martina, pervadono l'intera scaletta e regalano piccole gemme come la famosa Hell Is Round The Corner, la raffinata Overcome e l'emozionante Broken Homes, in duetto con PJ Harvey. Il folletto del trip-hop, genere nel quale confluiscono rap e dub ma che è comunque influenzato da una vasta gamma di sonorità, non si è dunque adeguato alla logica del semplice "greatest hits", dato che la compilation in questione si presenta come una pregevole sintesi degli episodi più significativi della sua carriera. Nei '90 Tricky è stato lo sciamano della musica del futuro, ma i suoi rituali fra mondo celeste e infernale non sono invecchiati. E sanno ancora essere molto coinvolgenti.

Blade II contaminazioni sanguigne

Proprio mentre l'omonima pellicola fa la sua comparsa nelle sale, esce nei negozi Blade II - The Soundtrack, accompagnamento musicale del truculento sequel diretto da Guillermo del Toro e interpretato da Wesley Snipes. Il disco raccoglie collaborazioni inedite tra alcuni dei personaggi più in vista dell'elettronica e dell'hip-hop, schierando così un cast di "coppie" molto bene assortite che includono famosi manipolatori (Massive Attack, Moby, Gorillaz, Fatboy Slim, Groove Armada, Roni Size...), e non meno noti protagonisti della scena rap quali Busta Rhymes, Eve, Cypress Hill, Ice Cube, Mos Def e Redman. Strutturato in quattordici episodi, l'album assume l'aspetto di una parata di stelle e presenta un adrenalinico mix di basi dance e rime infuocate (come assicurato dalla classica scritta "explicit content" posta in copertina), accostando vibrazioni festaiole e toni ombrosi in un interessante collage finale. Film e CD hanno il loro ideale complemento nel videogioco Blade II, in arrivo per PS2 e Xbox, prodotto da Activision.

Elettronica d'autore

Il DJ tedesco Timo Maas debutta con Loud (Perfecto) dopo una serie di remix per nomi come Muse, Fatboy Slim, Placebo e Madonna e la compilation dance Music For The Maases del 2000. L'album unisce ritmi house, raffinatezze elettroniche e sfumature soul-funk e alterna con classe episodi veloci - ad esempio Manga e il primo, aggressivo singolo To Get Down - a momenti più delicati quali Hash Driven, Hard Life e l'orientaleggiante O.C.B.. Nelle canzoni spiccano inoltre ospiti di tutto rispetto: la giovane Kelis fa sentire la sua voce nell'efficace electro-R&B d'apertura Help Me, ma altrettanto significativi sono i contributi canori di Finley Quaye, MC Chickaboo e Martin Bettinghaus. Timo Maas riesce così a miscelare sonorità fra loro differenti in un pastiche finale che emana freschezza e originalità, fondendo insieme con la massima naturalezza imprevedibili beat e melodie atipiche e creando un lavoro dalle molteplici sfaccettature, tutte a loro modo affascinanti. Eleganza e contaminazione con un occhio al passato e uno al futuro rendono Loud un ottimo esempio di musica elettronica contemporanea. Elettronica che, in questo caso, si può persino definire d'autore.

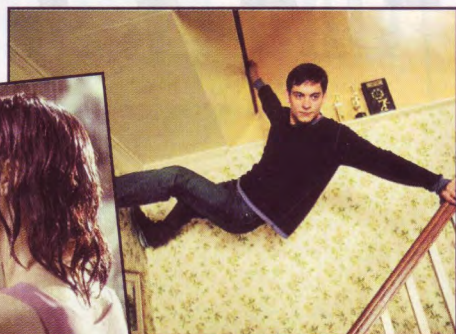
Una Fiamma che brucia

La cantante Fiamma, voce della band di world music elettronica Fiamma Fumana - titolare nel 1999 dell'affascinante album 1.0, pubblicato anche in Giappone e Stati Uniti - ha esordito in veste solistica con Mantra, un particolare CD-singolo edito dalla Mescal/Sony. Il dischetto contiene due ricercati inediti (la title-track e la vivace Mutate And Survive), una scarna rilettura dal vivo, arricchita di fisarmonica, della bellissima Joga di Björk e un remix del brano Come Down del dj italiano Santos, con il quale la vocalist ha collaborato in passato anche per il singolo I'm Not Homesick. Il progetto, al quale hanno però preso parte anche gli altri due membri dei Fiamma Fumana - Marco Bertoni e Alberto Cottica - offre contaminazioni di suoni acustici, sfumature etniche e trame elettroniche, creando un tappeto musicale che esalta un canto allo stesso tempo limpido e multiforme. Mantra è dunque come un caldo fuoco spiritual-sperimentale, nel quale bruciano mente, anima, tecnologia e tradizione: un piccolo ma interessante assaggio delle poliedriche potenzialità di Fiamma.

a cura di Gian Luca Di Felice

CINEMA AL CINEMA

[Spiderman - The Movie]

Sensi di ragno
Da questo film è stato tratto il videogame omonimo, appena uscito in America per PS2, Game Cube e Xbox. Al mese prossimo per la recensione!

Eccellente debutto per l'attesissimo film di "Spiderman". Uscita nelle sale americane il 3 maggio, la pellicola diretta da Sam Raimi (regista di "La Casa", recentemente autore del thriller "The Gift") ha infatti incassato nel primo week-end di proiezioni ben 114 milioni di dollari, polverizzando il record d'incassi precedente (90 milioni di dollari) che apparteneva al fenomenale "Harry Potter". Spiderman ha anche battuto il record d'incassi per una singola giornata, totalizzando ben 43,7 milioni di dollari nel giorno del lancio.
Negli ultimi anni ogni decennio ha avuto i suoi eroi dei fumetti eletti a star del cinema, ogni decennio ha avuto il suo stile e il suo supereroe. Gli anni '80 hanno visto l'affermarsi di Superman: classe, eleganza e superpoteri. Gli anni '90, percorsi da tendenze dark-gothic, hanno visto trionfare "Batman" e "Il Corvo": non più solo muscoli e superpoteri, ma presenze oscure e atmosfere notturne. Per il 2000 la Columbia Pictures punta tutto su Spiderman. Girato tra gennaio e aprile 2001 a New York e Los Angeles, il film vede Tobey Maguire nella parte dell'Uomo Ragno e Willem Dafoe (dopo il gran rifiuto di John Malkovich) nella parte del "Green Goblin". Non tutto è sempre andato come previsto durante la lavorazione: oltre alle incertezze per la figura del "cattivo" (si era parlato di John Malkovich ma anche di Nicolas Cage) ci sono stati dubbi sulla sceneggiatura da parte dei responsabili della Columbia, che hanno pensato persino di riesumare la precedente bozza di James Cameron; infine, i tragici eventi dell'11 settembre hanno fatto slittare la pellicola di alcuni mesi: in un primo momento si era pensato di rimontare parte del film visto che le Torri Gemelle risultavano "luogo d'azione" dell'Uomo Ragno, poi, invece, si è optato per il reinserimento delle scene come omaggio alle vittime. Ma non c'è soltanto l'amore per uno dei supereroi Marvel più amati in assoluto a giustificare un simile entusiasmo: sembra, infatti, che il film sia davvero ben realizzato e che abbia raccolto anche il consenso dei critici della stampa americana. A noi non resta che attendere il 7 giugno, data prevista per l'uscita nel nostro paese. Intanto Sam Raimi si è già rimesso al lavoro per scrivere il seguito della sceneggiatura...
Che sia solo l'inizio di una lunga saga?

[Men In Black II]

Le ragioni per produrre il numero due del film tratto dalle strisce di Lowell Cunningham, di certo non mancavano: più di 250 milioni di dollari incassati (di cui 84 nei primi sei giorni di programmazione!), un video musicale trasmesso di continuo su MTV e un successo di pubblico (inter)planetario sono motivi sufficienti per far sborsare quattrini al più restio dei produttori hollywoodiani. Ora, finalmente, i fan vedono premiata la loro pazienza, poiché MIB II arriverà nelle sale americane il prossimo 3 luglio. La colpa del ritardo è da attribuire in primis alla mancanza di una sceneggiatura adeguata. A ciò si aggiunge il tragico e devastante evento che ha sconvolto la vita di milioni di americani: l'attentato al World Trade Center di New York, che ha rallentato inevitabilmente le riprese. Per quanto riguarda il cast, invece, voci insistenti (puntualmente disattese) volevano David Duchovny ("X-Files" e ultimamente "Evolution") e Christopher Walken tra gli interpreti, mentre la neo-reclutata attrice olandese Famke Jenssen (X-Men) rimpiazzata da Lara Flynn Boyle per probabili disaccordi con il regista Sonnenfeld. Nemmeno Linda Fiorentino, ex agente L, è stata riconfermata a causa di una parte per lei troppo poco incisiva. Nessuna remora, al contrario, per i due attori protagonisti Will Smith e Tommy Lee Jones, i quali si sono dichiarati ben felici di poter prendere parte al sequel, e soprattutto di poter lavorare ancora fianco a fianco. Smith, dal canto suo, si è detto entusiasta di poter lavorare di nuovo con il collega e amico: "C'è una certa alchimia tra di noi, lavoriamo alacremente pur divertendoci. Sembriamo una vecchia coppia di sposi". L'attore ha anche azzardato una previsione affermando che MIB II sarà uno di quei rari seguiti in grado di superare il precedessore. Molta curiosità, infine, per il cameo di Michael Jackson, l'unico "attore" non ancora presente nei credits del film.

[Star Wars Episode II - L'attacco dei cloni]

Tenetevi forte: l' "Attacco dei cloni" sta per arrivare e potrebbe svuotare interi uffici. Il debutto nei cinema del secondo episodio della saga di Guerre Stellari, "Star Wars II: Attack of the Clones"", in programma dal 16 maggio nelle sale di tutto il mondo, potrebbe portare al cinema 2,6 milioni di americani, pronti a sacrificare un giorno di lavoro per far la fila ai botteghini, secondo le proiezioni di una compagnia americana, la "Challenger, Gray & Christmas". Le "guerre dei cloni" erano state menzionate da Obi-Wan Kenobi (Alec Guinness) già nel primo Guerre stellari (1977), come un conflitto bellico nel quale lui e Anakin Skywalker avevano combattuto insieme. Si citava infatti un evento del passato, dato che la prima trilogia della saga cronologicamente segue quella attuale, che rappresenta dunque un "prequel", di cui stiamo per vedere il secondo episodio. Il creatore di questo lungo e spettacolare fanta-romanzo cinematografico, George Lucas, non ha fatto trapelare fino ad oggi molti segreti sul nuovo capitolo, anche se di piccole anticipazioni e indiscrezioni è piena la Rete. Intanto, bocca cucita su ciò che dà il titolo alla nuova avventura, "l'attacco dei cloni". Però Lucas ha dichiarato che il tema era già presente in fase di ideazione negli anni '70 e non è legato come si potrebbe sospettare alla scottante attualità delle clonazioni, né lui è particolarmente attratto dalla questione. Il piccolo Anakin (ricordiamo: sarà il futuro Darth Vader, ossia il padre di Luke e Leila) è cresciuto e ha compiuto il suo apprendistato da Jedi grazie a Obi-Wan, che a sua volta è passato da allievo a maestro. I due Jedi, dunque, sono incaricati di proteggere Amidala, alla cui vita attentano dei separatisti politici. Nel mezzo dell'intrigo, fra scelte rischiose che potrebbero mutare i destini della Repubblica e le manovre delle forze maligne, Anakin s'innamora della principessa. Di certo si rivedranno i Lord del Consiglio dei Jedi, cioè Mace Windu (ancora Samuel L. Jackson, che dovrebbe maneggiare una spada-laser scarlatta), Ki-Adi Mundi (Silas Carson) e Yoda (Frank Oz). E poi, ancora, il demenziale Jar Jar Binks, i due mitici robot R2D2 e C3PO, più un nuovo cacciatore di taglie, Jango Fett. Per quanto riguarda Qui-Gon Jinn, dato per morto in "La minaccia fantasma", l'interprete Liam Neeson ha dichiarato che il Jedi avrà una seconda apparizione nel film (forse in versione "spiritica", come successe a Obi-Wan/Guinness nella prima trilogia). L'attacco dei cloni è stato realizzato fra Australia, Tunisia (il pianeta Tatooine) e Italia (presso il lago di Como e, di nuovo, nella Reggia di Caserta, per il regno di Naboo). Ha il primato di essere il primo titolo con attori in "carne ed ossa" girato interamente con macchine da presa digitali, senza l'ausilio, quindi, della tradizionale pellicola. La colonna sonora è di John Williams, che ha firmato tutte le musiche dei (finora) cinque lungometraggi. Ad alimentare la frenesia dilagante, le dichiarazioni dei protagonisti che si prodigano in rivelazioni che non fanno che alzare il livello di stress: "Mi sono sentita una prostituta nel baciare una persona per cui non provo niente", afferma Natalie Portman, mentre Samuel L. Jackson si è detto entusiasta delle scene di lotta, e Hayden Christensen è contrario all'uso della propria immagine sulla Pepsi per pubblicizzare la pellicola (peccato che la sua faccia e quella di Ewan McGregor campeggino su un enorme scatola argentata di cereali... praticamente impossibile non notarla). Pubblicità più o meno raffinata che ha giocato un ruolo non indifferente nell'aumento della spasmodica attesa. In particolare hanno molto giovato le dichiarazioni della stessa produzione che definisce il secondo episodio come momento cardine della trilogia perché è proprio adesso che si assisterà alla trasformazione dello Jedi in quello che diventerà (o meglio che è già diventato) l'oscuro Darth Vader...
Che la forza sia con voi!

IL DIARIO DI BRIDGET JONES

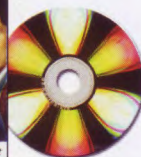
COMMEDIA
Regia: Sharon Maguire
Cast: Renée Zellweger, Hugh Grant, Colin Firth
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese, Francese e Spagnolo Dolby Digital 5.1
Prezzo: 28,35 Euro

FILM 7
DVD 9

Il mondo anglosassone in generale e londinese in particolare hanno sempre costituito per la filmografia internazionale materia privilegiata per imbastire commedie ironiche, ma anche tenere e capaci di mettere a fuoco i difetti o meglio le caratteristiche di quella società così ben connotata e conservata.

Bridget Jones (R. Zellweger) si muove in questo contesto con le ansie e le paranoie proprie di una single non più giovanissima, che alterna fasi di eroica resistenza femminista agli stereotipi matrimoniali a momenti di profondo ed accorato desiderio di stabilità sentimentale. La sicura attualità della materia ci farà schierare a favore di questo nuovo genere di "indiani", che non vorremmo mai "ridotti in schiavitù" in una qualche "riserva mentale". Molto azzeccata la scelta del cast, a partire dalla protagonista, che sprigiona tenerezza da ogni poro, fino all'interpretazione di Hugh Grant, quanto mai a suo agio nel ruolo di disperato farfallone. Tratto dal romanzo di Helen Fielding, il film non riesce a trasporre sul grande schermo quei ritmi e quei mezzi narrativi che sono parte integrante di questo romanzo-saggio, così ben riuscito da non poter dar vita ad una sceneggiatura altrettanto valida. Ad ogni modo e in assoluto, il film si rivela gradevole e divertente.

Il video rivela una definizione eccellente sui primi piani ed ottima sugli sfondi, per un'elevata resa tridimensionale. Il master utilizzato è in condizioni perfette e praticamente esente da spuntinature o graffi, mentre la presenza di grana è estremamente ridotta. Notevole anche la precisione nella resa cromatica, mai eccessivamente satura, ma allo stesso tempo "piena" e brillante. Il nero è profondo, ma non invadente ed anche nelle sequenze più scure la percettibilità degli oggetti in secondo piano rimane costante. Nel complesso, quindi, un video che rasenta la perfezione. L'audio Dolby Digital 5.1 è molto brillante e si fa apprezzare per l'ottimo dettaglio e la discreta estensione in frequenza. Il missaggio è altresì molto raffinato, con un uso sapiente della stereofonia del fronte principale e dialoghi estremamente chiari e ben saldi sul canale centrale. I diffusori surround estendono la scena con effetti di riverbero e puntuali interventi a supporto della colonna sonora. Il subwoofer viene chiamato in causa in modo sempre opportuno e mai sopra le righe (anzi...). Fra gli extra segnaliamo il commento del regista, un backstage di 10', 8 scene eliminate, due video musicali, gli articoli di Bridget Jones e gradevoli menù animati, che però hanno procurato qualche problema di navigazione su alcuni tipi di lettori DVD. Segnaliamo una grave pecca: non sono previsti i sottotitoli in italiano, ma solo in inglese ed in francese.

- Verso la fine, Bridget è in strada con le valigie, mentre sta per partire con i suoi amici. Quando sale in casa con Mark, due minuti dopo, le valigie sono sparite!
- Durante la scena di botte fra i due protagonisti maschili la camicia di Grant è ora dentro i pantaloni ora fuori, ora dentro.
- In una scena sulla neve, Bridget apre la porta e si vedono le luci della casa riflettersi sulla neve. Ma nelle scene in cui entrambi i due pretendenti vanno al casa della Jones per il suo compleanno sembrerebbe che la porta non dia direttamente sulla strada.
- Nella scena in cui Bridget e Cleaver parlano di Lara nell'ufficio, si possono vedere riflessi sul vetro alcuni uomini del set.

Columbia Tristar Home Entertainment

ORIGINAL SIN

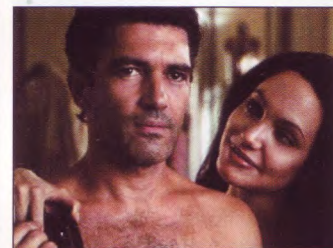
THRILLER

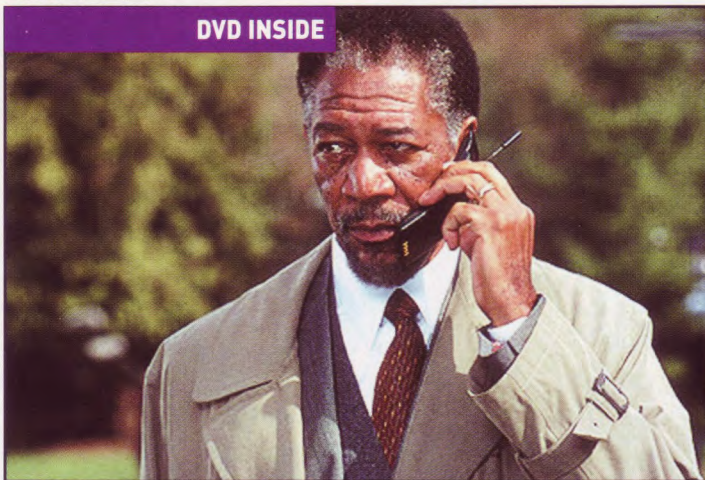
Regia: Michael Christopher
Cast: Antonio Banderas, Angelina Jolie, Thomas Jane
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 6
DVD 8

In una favolosa Santiago de Cuba, Luis Vargas, ricco e bellissimo produttore di caffè, ordina "per posta" una moglie dall'America. Lei arriva, dopo una fitta corrispondenza durata mesi, pronta a dedicarsi totalmente all'uomo che sta per sposare. Giulia è bellissima, diversa dall'immagine che aveva spedito al suo promesso sposo, incanta e seduce. Il matrimonio, che sembrava dover essere solo un affare sociale, si muta in accecante passione, ma Giulia nasconde un segreto che cambierà la vita di entrambi. Sullo sfondo di una Cuba patinata, Antonio Banderas e Angelina Jolie si sforzano, senza troppi risultati, di sembrare sensuali e innamorati. Questa storia, ispirata al libro "Waltz into Darkness" di Cornell Woolrich, ha un precedente illustre nel film "La mia droga si chiama Julie" di François Truffaut, e non si può non negare che questa parentela nuoccia pesantemente alla salute della pellicola. Seppure l'intento del film fosse quello di mostrare il potere assoluto del sesso, che coinvolge e pregiudica ogni cosa, il risultato non è che un ingarbugliato andirivieni di vicende, durante le quali Angelina Jolie si concede, e si dovrebbe pensare suo malgrado, a numerosi uomini, perché la sensualità della sua natura prescinde ogni altro elemento della sua persona. Eppure la pellicola fa sorridere, forse per un voler dire qualcosa in modo troppo esplicito, mancando di sfumature.

Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master molto recente e in grado di restituire un'immagine molto pulita. Nonostante queste premesse, delude in parte la definizione, specie in secondo piano e nelle scene più buie, anche a causa della presenza di numerosi filtri che caratterizzano la fotografia. La nitidezza si attesta invece su livelli molto elevati per via dell'ottimo lavoro di compressione Mpeg2 e per la quasi totale assenza di grana o rumore video di fondo. La resa cromatica è volutamente poco brillante e con un effetto rétro. Chiude, infine, un quadro generale molto positivo, il buon equilibrio del rapporto contrasto/luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 è assolutamente funzionale al genere di film e si caratterizza per un fronte anteriore arioso, ben esteso in frequenza durante la riproduzione musicale e una dinamica alquanto prorompente. Il canale centrale riproduce ottimamente i dialoghi, molto chiari e intelligibili. I canali surround sono sempre presenti ma si limitano ad un supporto ai canali principali. La traccia originale inglese, sempre DD 5.1, rivela un maggior dettaglio e una maggiore cristallinità. Sul fronte dei contenuti speciali troviamo un dietro le quinte di 18 minuti sottotitolato in italiano, il video musicale di Gloria Estefan e i trailer originale e italiano.

■ Quando Varga (Banderas) trova Bonny (Jolie) all'Avana, insieme vanno nella sua stanza e fanno l'amore. Più tardi arriva il colonnello che sta con Bonny e Varga compare alla porta nudo. A seconda dell'inqudratura le sue mani sono ora davanti, ora a fianco del bell' Antonio.

Medusa Home Entertainment

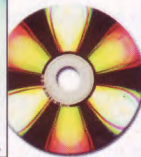
DVD INSIDE

NELLA MORSA DEL RAGNO

THRILLER

Regia: Lee Tamahori
Cast: Morgan Freeman, Monica Potter, Michael Wincott, Dylan Baker
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano DTS 5.1, Inglese e Italiano Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 6
DVD 9

Morgan Freeman torna a vestire i panni del detective Alex Cross ("Il Collezionista") in una pellicola tratta dal romanzo "Along came a spider" di James Patterson. Questa volta il detective Cross è alle prese con il rapitore - Gary Soneij - della figlia di un senatore degli Stati Uniti. Nella difficile partita con Soneij, Cross è affiancato da una bella agente dei servizi segreti: Jezzie Flannigan (Monica Potter), che peraltro risulta colpevole di negligenza nel proteggere la figlia del senatore. Null'altro si può dire sulla trama senza levare allo spettatore il "gusto del giallo". Il thriller, ben orchestrato registicamente da Lee Tamahori ("Once Were Warriors") si snoda sul piano psicologico e del confronto tra cacciatore e preda, piuttosto che su quello della pura azione, anche se non mancano scene abbastanza adrenaliniche. La recitazione di Freeman, sempre molto pacata, è in grado di coinvolgere lo spettatore proprio grazie al suo modo di fare riflessivo piuttosto che a quello tipico di tanti action-movie hollywoodiani. Forse proprio per questo la Potter sembra essere meno convincente del suo compagno, come imbalsamata in una parte che, peraltro, non è stata sviluppata al meglio dalla sceneggiatura. La pecca fondamentale della pellicola, infatti, è proprio questa: al di là di alcune incongruenze nello sviluppo del plot, lascia perplessi la scelta con cui viene approfondito lo sviluppo psicologico dei personaggi: non si svelano lentamente le motivazioni di ognuno, né si tratteggiano alcuni aspetti dei protagonisti, ma si preferisce indicare direttamente ogni cosa. La sequenza iniziale è sintomatica: presentare Alex Cross come una persona rosa dal rimorso attraverso la spettacolarizzazione della morte della sua collega - peraltro resa pessimamente con una computer-graphics orribile e fuori luogo.

Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master in ottimo stato di conservazione e in grado di garantire un'immagine sempre molto dettagliata e pulita. La definizione è elevata sia in primo piano che sugli sfondi e la nitidezza si fa apprezzare per la quasi totale assenza di rumore video o grana di fondo. La resa cromatica è sempre brillante, fedele all'originale cinematografico e tipica dei film del genere di ultima generazione. Chiude, infine, un quadro generale positivo, il perfetto equilibrio del rapporto contrasto/luminosità. L'audio italiano DTS 5.1 si rivela sin dai primi istanti anch'esso molto buono e soprattutto adatto al coinvolgimento offerto dal film. La traccia è molto dettaglia e cristallina e gode di un fronte sonoro estremamente arioso e profondo nella sua estensione in frequenza, con una dinamica d'impatto e frequenti interventi del subwoofer. I canali sono totalmente indipendenti l'uno dall'altro e quelli surround ricreano un ottimo coinvolgimento e diversi effetti panning fronte/retro e destro/sinistro. La traccia DD 5.1 è anch'essa altrettanto positiva e rivela solo un po' meno dettaglio, ma le differenze non sono poi così significative. Sul fronte dei contenuti speciali troviamo il dietro le quinte di 10 minuti, le biografie dei protagonisti, del produttore e del regista con interviste sottotitolate in italiano e i trailer italiano e cinematografico.

Eagle Pictures Home Video

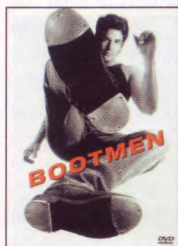
BOOTMEN

MUSICALE

Regia: Dein Perry
Cast: Adam Garcia, Sophie Lee, Sam Worthington, William Zappa, Richard Carter, Susie Porter
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano e Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: Versione noleggio

FILM	■■■■■■■■□□	8
DVD	■■■■■■■■■□	9

Ispirato alla vita del ballerino Dein Perry, il film racconta di due fratelli che sognano di abbandonare la vita da operai nelle acciaierie di Newcastle, in Australia. Mentre Sean riuscirà a farlo a colpi di tip tap e scenografie industriali, Mitchell si dedica pericolosamente ai furti di automobili. A dividere i due l'amore per Linda, che rimane incinta di Mitchell. La performance finale (di grandissimo pregio) in uno dei capannoni dell'acciaieria porta al ricongiungimento di Sean col padre e al guadagno del denaro necessario da ridistribuire tra gli operai cassaintegrati della fabbrica.

Il video, in formato 1.8:11 si caratterizza per l'utilizzo di un master in ottimo stato di conservazione in grado di assicurare per tutta la durata del film un'immagine estremamente definita sia in primo piano che sugli sfondi, così come la nitidezza, mai penalizzata da rumore video o dalla compressione Mpeg2. La resa cromatica è poco satura, estremamente brillante e naturale. Chiude, infine, un quadro generale da riferimento, il perfetto equilibrio del rapporto contrasto/luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 è separato e molto funzionale al genere di film, con una traccia estesa in frequenza, dalla giusta dinamica e di ampio respiro durante i numerosi e continui interventi musicali. I dialoghi sono sempre chiari e ben focalizzati sul centrale. La traccia originale inglese (australiano per la precisione) è sostanzialmente simile. Per il momento non possiamo segnalarvi i contenuti speciali, poiché siamo in possesso della versione destinata al noleggio.

20th Century Fox Home Video

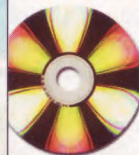
RAT RACE

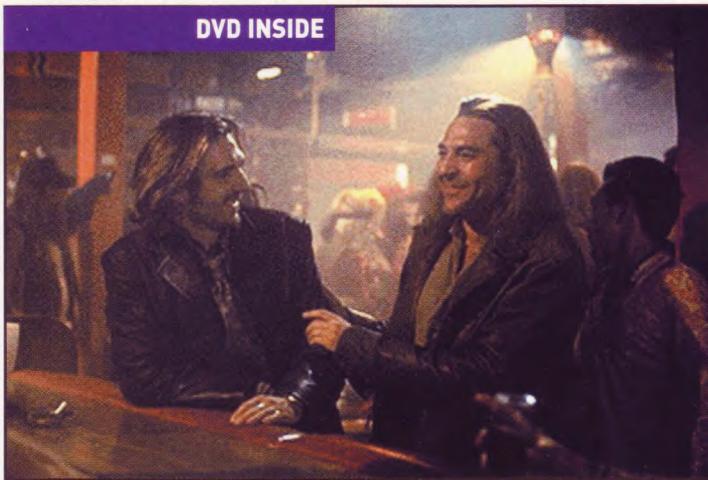
COMMEDIA

Regia: Jerry Zucker
Cast: Rowan Atkinson, Lanai Chapman, John Cleese, Whoopi Goldberg, Cuba Gooding Jr., Jon Lovitz
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano e Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM	■■■■■■■□□□	7
DVD	■■■■■■■■□□	8

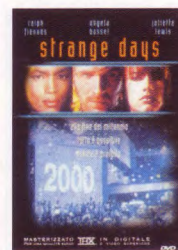
Las Vegas, come tutti sanno, è la città del gioco d'azzardo. Il miliardario Donald Sinclair (J. Cleese), proprietario di un casinò, passa il suo tempo a scommettere su tutto e su tutti con un fedele gruppo di straricchi, che regolarmente "spenna". La sua ultima trovata è organizzare una folle corsa di oltre mille miglia, senza regole particolari né percorsi obbligati, la cui posta consiste in una pioggia di verdoni. Sei ignari quanto fortuiti frequentatori del suo casinò, cui la sorte assegnerà la chiave di un armadietto di un deposito bagagli a Silver City, saranno gli stravaganti protagonisti della gara. Chi arriverà per primo in questo sperduto paesino del New Mexico si aggiudicherà la somma di denaro rinchiusa nell'armadietto: ben due milioni di dollari. Chi vincerà l'ultima versione della "Cannonball"?

Il video, in formato 2.35:1, è caratterizzato da una definizione più che sufficiente, ma soprattutto da una buona nitidezza, che testimonia l'utilizzo di un master in condizioni soddisfacenti. La resa cromatica, piuttosto calda, manifesta un grado di saturazione adeguato, mentre il contrasto appare marcato. L'audio Dolby Digital 5.1 è dotato di una discreta dinamica e di un fronte principale dettagliato ed arioso. I dialoghi sono costantemente in primo piano, mentre i canali surround intervengono puntuali ad ampliare la scena sonora con gradevoli ed azzeccati effetti panning. Non manca l'apporto del canale LFE, raramente sopra le righe e perfettamente integrato nella scena sonora ricreata dai 6 canali. La traccia inglese non si discosta troppo dalla nostra, se non per un maggior dettaglio.

Eagle Pictures

DVD INSIDE

STRANGE DAYS

FANTASCIENZA
Regia: Kathryn Bigelow
Cast: Ralph Fiennes, Angela Bassett, Juliette Lewis
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM	9
DVD	9

Ipercinetico, preveggente, cupamente millenarista: sono gli aggettivi più adatti a definire "Strange Days", il film diretto nel 1995 da Kathryn Bigelow e scritto da un maestro del cinema d'azione di matrice fantascientifica come James Cameron (nonché suo ex marito) - ed interpretato da un terzetto di attori del calibro di Ralph Fiennes, Angela Bassett e Juliette Lewis. Gli "strani giorni" cui allude il titolo sono il 30 e il 31 dicembre del 1999, allo stesso tempo gli ultimi dell'anno, del secolo e del millennio: strange days, ovvero giorni strani, sconosciuti, bizzarri (o tutti i significati insieme). Protagonista della storia è Lenny Nero, un ex poliziotto convertito alla più redditizia attività di spacciatore di una nuova, futuribile droga, lo "squid": non si tratta di pastiglie ma di dischetti simili ai MiniDisc che, con speciali cuffie, permettono al fruitore di rivivere schegge di vita vissuta da un altro, a tutti i livelli sensoriali.
È una droga illegale che circola clandestinamente: il caso (o la sfortuna) vuole che a Lenny capiti un dischetto "tagliato" male, perché contenente le prove dell'omicidio di un celebre rapper nero da parte di due poliziotti bianchi. Con l'aiuto di una dinamica autista - ancora innamorata di lui - e rischiando più volte la pelle, Lenny Nero riuscirà a fare la cosa giusta, liberandosi in contemporanea dell'ossessivo rapporto con una giovane cantante rock. Cupo e pessimista, ambientato sullo sfondo urbano di una Los Angeles multirazziale e caotica, "Strange Days" - già definito il "Blade Runner" degli anni Novanta - racconta un ipotetico futuro che avrebbe potuto anche avverarsi. Quando il 2000 finalmente arriva, tutta la sofferenza accumulata nel corso della storia si placa nel catartico "Happy Ending", ma in modo naturale, senza forzature. Caratterizzato da un montaggio sfrenato ed ipercinetico (soprattutto nella sconvolgente sequenza che apre il plot) "Strange Days" è ormai diventato un must assoluto della fantascienza a breve termine, pertanto imperdibile o rivedibile a più riprese, anche a terzo millennio in corso.
Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master in grado di restituire sin dalle prime scene un'immagine piuttosto dettagliata e ben definita, soprattutto in primo piano. Gli sfondi appaiono anch'essi abbastanza ben dettagliati, anche se colpiscono complessivamente un po' meno favorevolmente per via di un leggero rumore video di fondo che penalizza leggermente il giudizio sulla nitidezza, anche se non disturba particolarmente la visione. Il lavoro di compressione Mpeg2 è stato effettuato con estrema cura e non si fa praticamente mai notare, nonostante quasi tutto il film si svolga in ambientazioni buie. La resa cromatica è naturale, fedele all'originale cinematografico e poco satura, mettendo in risalto tutti i dettagli di contorno. Chiude un quadro complessivo molto positivo il perfetto equilibrio del rapporto contrasto/luminosità. Ricordiamo, infine, che questo DVD è certificato THX. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 è anch'esso di ottimo livello e ciò che colpisce maggiormente è l'apporto di tutti i diffusori, in particolare i surround, che in più di una circostanza (le riprese in soggettiva) diventano addirittura i canali principali, con una resa quanto mai efficace e coinvolgente. La traccia denota una buona profondità di campo e la bella colonna sonora viene restituita con ariosità ed estensione in frequenza, chiamando in causa spesso anche il subwoofer. L'unico appunto si può rivolgere all'impatto dinamico un po' sottotono per un film di questo genere.
Sul fronte dei contenuti speciali troviamo 2 trailer (cinematografico e corto), 2 scene tagliate con i sottotitoli in italiano e il commento audio della regista Kathryn Bigelow, ottimamente sottotitolato. Un ottimo DVD, che merita di entrare a far parte della vostra collezione.

20th Century Fox Home Video

GLITTER

COMMEDIA MUSICALE

Regia: Vondie Curtis-Hall
Cast: Mariah Carey, Eric Benét, Kyle Thrash, Chris Tessaro
Video: 2.40:1 anamorfico
Audio: Italiano, Spagnolo e Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 28,99 Euro

FILM 5
DVD 8

Mariah Carey, che dopo un ricovero in clinica per abuso di farmaci e una forte depressione, ha deciso di rifarsi il trucco e imboccare la strada per Hollywood. Prodotto da Laurence Mark, che fino ad oggi ha raccolto dei più che eccellenti risultati ("Jerry Maguire", "Qualcosa è cambiato"), il film racconta la banalissima storia di Billie Frank, ragazzina dalla voce straordinaria abbandonata dalla madre che non riesce ad allevarla e giovane donna alla ricerca di una propria identità, il tutto nella New York degli anni '80. Un affascinante DJ in una discoteca molto alla moda decide di sfruttare la bella voce della ragazza e diventa suo socio, produttore e anche amante. La loro storia d'amore si intreccia all'avventura della carriera di Billie, che raggiunge rapidamente il successo e la fama. Non poteva mancare un epilogo melodrammatico, rasserenante seppur con qualche lacrima. La splendida voce della Carey non può certo giustificare il suo (o di altri) desiderio di diventare anche attrice, senza parlare delle sue doti interpretative, indubbiamente molto modeste.

Il video denota sin dalle prime inquadrature l'utilizzo di un master recente e in grado di garantire un'ottima definizione, pulizia e dettaglio in tutte le condizioni. La resa cromatica è molto brillante, poco satura e sempre fedele all'originale cinematografico. L'audio è molto ben suonante, ben separato e gode di un buon respiro durante i continui interventi musicali e di una estesa risposta in frequenza. Sul fronte degli extra troviamo il commento del regista per tutta la durata del film, 2 video musicali di Mariah Carey ("Never too far" e "Loverboy") e il trailer cinematografico.

Columbia TriStar Home Entertainment

IL GOBBO DI NOTRE DAME

ANIMAZIONE

Regia: Gary Trousdale e Kirk Wise
Cast: /
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese e Tedesco Dolby Digital 5.1, Arabo Dolby Digital 2.0
Prezzo: 28,35 Euro

FILM 7
DVD 8

Ispirato al romanzo di Victor Hugo "Notre Dame de Paris", questo film d'animazione può senz'altro annoverarsi tra le migliori produzioni della Walt Disney. Quasimodo, neonato zingaro deforme, finisce tra le grinfie del terribile ministro Frollo dopo che questi gli ha ucciso i genitori; cresce segregato nelle torri campanarie di Notre Dame, dove il giudice lo ha confinato convincendolo che il mondo là fuori non potrà mai accoglierlo a causa delle sue deformità e della sua bruttezza. Spinto però dai suoi amici Gargoyles, statue molto poco "statiche", Quasimodo si fa attrarre dalla annuale "Festa dei Folli", dove viene acclamato ed eletto Re dei Folli. Là viene salvato dalla derisione collettiva grazie all'intervento della bella zingara Esmeralda, che con il suo modo di vivere libero e spregiudicato sfida il rigore morale del ministro Frollo, nel quale scatenerà una malsana passione. All'insensata persecuzione verso Esmeralda ed il popolo parigino si opporrà il capitano Febo, che pagherà caro il suo coraggio; ma potrà contare sull'amicizia di Quasimodo e sull'amore di Esmeralda per mettere le cose a posto e creare i presupposti per il lieto fine. Il video si rivela all'altezza delle aspettative, caratterizzato da una definizione molto soddisfacente e da una nitidezza elevata, inferiore solo a quella di altri DVD Disney. La qualità della traccia audio è notevole e rivela un missaggio molto dinamico e suggestivo. Il DVD è ricco di contenuti speciali particolarmente interessanti: documentari sulla realizzazione del film (della durata complessiva di 10'), una scena eliminata, un gioco interattivo ed un videoclip che mostra le numerose lingue in cui è stato doppiato.

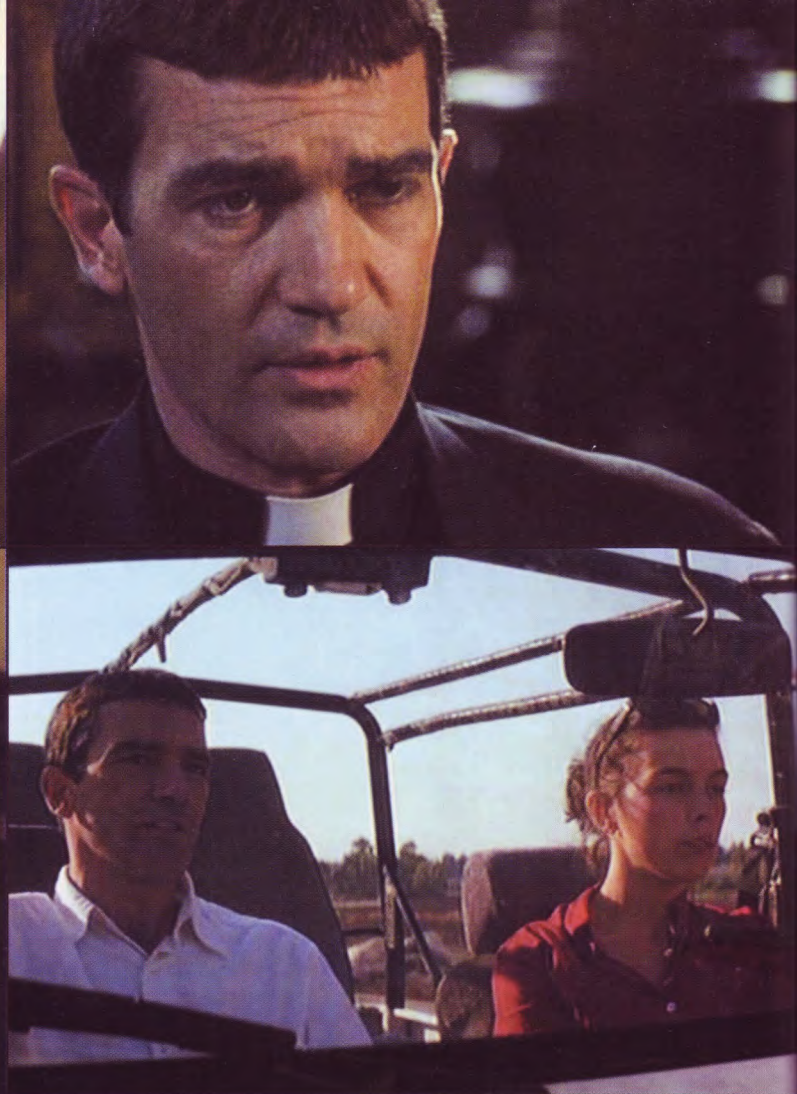
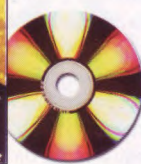
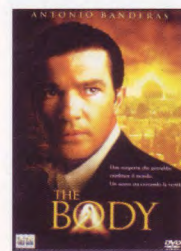
Buena Vista Home Entertainment

THE BODY

THRILLER

Regia: Jonas McCord
Cast: Antonio Banderas, Olivia Williams, John Shrapnel, John Wood, Jason Fleming
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano Dolby Digital 5.1, Inglese Dolby Digital 2.0 Surround
Prezzo: 28,99 Euro
FILM 7
DVD 8

Sullo sfondo (ahimè quanto mai attuale) di una Gerusalemme dilaniata dagli scontri tra arabi ed israeliani, il regista Jonas McCord (questo è il suo primo film, aveva a suo tempo collaborato alla sceneggiatura di "Malice" - 1993) racconta con ritmi da thriller una storia che tratta temi religiosi e politici alternando i due argomenti in maniera non sempre convincente. La trama tratta della scoperta di uno scheletro in una tomba di epoca romana nella città di Gerusalemme. Sul ritrovamento si fanno molte congetture, finché alcuni particolari non fanno ritenere che si possa trattare del corpo di Gesù Cristo. A far luce sulla vicenda il Vaticano invia Padre Gutierrez (Antonio Banderas), il quale si scontra con l'altra protagonista di questo film (Olivia Williams), l'archeologa autrice del ritrovamento. Fra i due si instaurerà un rapporto di collaborazione e di scontro che li contraddistinguerà per tutto il film. Tutti e due provengono da un passato difficile che grava su di loro e nella vicenda in cui si troveranno coinvolti cercheranno anche il modo di emanciparsi dai loro precedenti trascorsi. Sia Banderas che la Williams forniscono una buona prova di recitazione e il film è ben girato dal regista americano, il quale serra i ritmi della narrazione fino allo scoppiettante finale, nel quale verrà finalmente svelato il mistero di quel corpo ritrovato. Finale tutto sommato avvincente, anche se non sappiamo quanto storicamente credibile.

Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master in ottimo stato di conservazione e in grado di restituire dettaglio soprattutto in primo piano. Come appena accennato la definizione è veramente elevata, mentre delude un po' le aspettative la nitidezza a causa di una leggera, ma quasi perenne, grana di fondo che penalizza in parte la resa globale, specie nelle scene più scure, in cui il difetto si fa più avvertibile. Notiamo, inoltre, in diverse scene del "flickering" sulle diagonali abbastanza fastidioso. La resa cromatica è brillante, naturale e sempre consona al genere di pellicola. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 è assolutamente consono al tipo di film e alterna momenti piuttosto pacati, in cui è il centrale a farsi carico della maggior parte del lavoro, restituendo dialoghi sempre chiari e dalla buona profondità, ad altri in cui vengono chiamati in causa tutti i diffusori, con interventi indipendenti ed un perfetto coinvolgimento. Il fronte anteriore si rivela piuttosto arioso, ben esteso in frequenza e dotato di una dinamica alquanto travolgente e che si fa notare soprattutto durante le scene più concitate, grazie anche all'apporto dei canali surround perfettamente integrati con i canali principali ed in grado di calare lo spettatore al centro dell'azione. Per quanto riguarda gli extra troviamo il trailer cinematografico originale, 3 interviste ai protagonisti sottotitolate in italiano e le filmografie.

Columbia TriStar Home Entertainment

MALCOM X

DRAMMATICO dts

Regia: Spike Lee
Cast: Denzel Washington, Angela Bassett
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano e Inglese Dolby Digital 5.1, Italiano DTS 5.1
Prezzo: 19,98 Euro

FILM	8
DVD	8

Il regista afroamericano per eccellenza non poteva mancare l'appuntamento con l'eroe afroamericano per eccellenza. Portare con successo la figura di Malcolm X sul grande schermo non era certo impresa da poco: il rischio, come sempre avviene in questi casi, era da un lato quello di scivolare nell'agiografia acritica, depurata magari degli elementi più scomodi e controversi, dall'altro quello di lanciarsi in una sorta di manifesto "radical" a tinte forti: conoscendo il personaggio Spike Lee, non possiamo fare a meno di pensare che la tentazione di scegliere la seconda strada sia stata forte. E invece "Malcolm X", pubblicato ora in un'ottima versione DVD con tanto di colonna sonora DTS, è un film che mostra un equilibrio e una correttezza politica davvero esemplari. Al di là del rispetto per la verità storica, che pure in questo caso è obiettivamente al massimo di quanto si può ragionevolmente chiedere ad un film, la scelta di mostrare la vicenda dell'uomo piuttosto che le gesta dell'eroe, insieme alla bellissima interpretazione di un Denzel Washington assolutamente perfetto per il ruolo (anche per l'innegabile somiglianza), si rivela vincente. Dall'infanzia problematica in orfanotrofio (padre ucciso dal Klan, madre impazzita dal dolore), alla vita sbandata e dissoluta, dall'abbraccio con l'Islam fino alla vera presa di coscienza, la vita di Malcolm viene raccontata con straordinaria efficacia drammaturgica e con la consueta perizia filmica che siamo soliti riconoscere a Spike.

Davvero ottima la qualità tecnica di questa edizione DVD su due dischi, non per nulla definita "collector's edition": la qualità video è davvero al di sopra di ogni sospetto, e la fotografia del film viene riprodotta in tutto il suo splendore, soprattutto nelle movimentate e coloratissime scene della prima parte. L'audio in DTS si conferma eccellente. Interessanti, senza far gridare al miracolo, anche i contenuti extra. Un titolo che merita sicuramente di far parte della vostra collezione.

Cecchi Gori Home Video

LA RAPINA

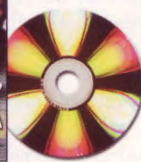
AZIONE

Regia: Demian Lichtenstein
Cast: Kurt Russel, Kevin Costner, Courteney Cox, Christian Slater, David Arquette
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano e Inglese Dolby Digital 5.1, Italiano Dolby Digital 2.0 Surround
Prezzo: 25,77 Euro

FILM	6
DVD	8

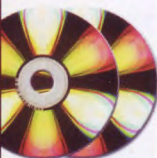
"La rapina" è uno di quei film che si detestano o si amano: azione esagerata, unita a dialoghi piuttosto crudi e situazioni a dir poco surreali. Una banda di rapinatori, capitanata da Murphy (Kevin Costner) e Michael (Kurt Russell) decide di fare un colpo al casinò "Riviera" di Las Vegas. Il loro piano prevede di travestirsi, insieme a 3 complici, da Elvis Presley proprio il giorno del raduno annuale dei fan dell'Immortale Elvis, entrare nella cassa, arraffare il più possibile e poi fuggire mescolandosi alle centinaia di altri "Elvis". La rapina avrà successo, anche se in realtà si tratterà di un vero e proprio massacro, ma i problemi nasceranno in sede di spartizione del bottino: Murphy infatti ha deciso di tenere tutto per sé, liquidando gli altri. Peccato che Michael lo conosca bene, dopo cinque anni passati in prigione con lui, e riesca ad anticipare la sua mossa, riuscendo così a fuggire con i soldi insieme a Cybil (Courteney Cox), una cameriera, con figlio cleptomane a carico, conosciuta lo stesso giorno.

Il video dopo i primi istanti con qualche graffio e punto nero di troppo, si rivela molto buono e dotato di un ottimo dettaglio e di una definizione esemplare sia in primo piano che sugli sfondi. La resa cromatica è molto brillante e poco satura. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 propone tutte le caratteristiche delle migliori incisioni multicanale, con i canali totalmente indipendenti e una buona estensione in frequenza e interventi sempre puntuali del subwoofer. Sul fronte dei contenuti speciali troviamo 2 trailer cinematografici, un backstage di 11 minuti e interviste ai personaggi principali doppiate in italiano.

Medusa Home Video

GROSSO GUAIO A CHINATOWN

THRILLER
Regia: John Carpenter
Cast: Kurt Russell, Kim Cattrall, Dennis Dun, Victor Wong
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano Dolby Digital 2.0 Surround Inglese DD 4.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM	7
DVD	8

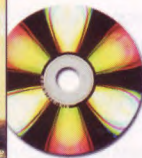
Arriva in DVD un film che, per gli amanti del genere, rappresenta un vero e proprio culto. La storia è di per sé abbastanza semplice: Jack Burton (K. Russell) deve recuperare il camion che gli hanno fatto sparire a Chinatown, mentre il suo amico Wang (D. Dun) deve salvare la fidanzata rapita all'aeroporto da una temibile setta cinese conosciuta con il nome di "Squadrone della morte". Ma questo è solo il pretesto per un confronto tra due mondi, quello americano, ben cosciente della propria potenza e dei propri mezzi, e quello cinese, dove i confini tra realtà e soprannaturale sono sfumati. Nella specie, i nostri due eroi, aiutati dal buon mago Egg Shen (V. Wong), devono vincere il maleficio che da secoli rende il sottobosco di Chinatown estremamente pericoloso. Il film è tuttora convincente, perché gli elementi reali ed irreali, l'horror e il comico, vengono miscelati da Carpenter con senso della misura, equilibrio e credibilità. Buoni gli effetti speciali, volutamente "cinesi", da valutare secondo la funzione magica che assumono nella storia.
Il video rivela il buon lavoro di restauro effettuato sulla pellicola: il master, infatti, nonostante la non giovanissima età, non è afflitto da graffi o persistenti spuntinature e presenta una definizione sicuramente soddisfacente. L'audio si difende dignitosamente, benché non sia proprio il massimo della pulizia, soprattutto sulle alte frequenze. I contenuti speciali sono molto interessanti e completi: sul primo disco troviamo il commento audio del regista e di K. Russell con sottotitoli in italiano, mentre il secondo contiene il resto degli extra. E cioè ben sette scene tagliate (con sottotitoli in italiano) nella versione originale e montate, il finale prolungato di circa 3', le note di produzione (in inglese), un video musicale (starring J. Carpenter), una featurette sottotitolata di 8', degli articoli tratti da riviste, un'intervista sottotitolata a R. Edlund con opzione multiangolo ed una galleria fotografica.

20th Century Fox Home Entertainment

IL PROFUMO DEL MOSTO SELVATICO

DRAMMATICO
Regia: Alfonso Arau
Cast: Keanu Reeves, Aitana Sanchez-Gijon, Anthony Quinn, Giancarlo Giannini
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese e Francese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 16,99 Euro

FILM	6
DVD	7

Di ritorno dal fronte e diretto a Sacramento, Paul Sutton (K. Reeves) si imbatte sul treno in Victoria Aragon (A. Sanchez-Gijon), figlia di un possidente messicano di origini spagnole, diretta alla tenuta di famiglia per la vendemmia. Ma la donna porta in grembo un figlio e teme che il padre non l'accetti sapendola senza marito. Paul, desideroso di aiutare Victoria, si offrirà di vestire i panni del padre del bambino. Ma non sarà facile farsi accettare da Don Alberto (G. Giannini), patriarca severo e molto condizionato dalle tradizioni. Ben diretto da Alfonso Arau, il film si avvale di un discreto cast e di una fotografia molto suggestiva.
Il video presenta un'immagine sufficientemente definita, sebbene afflitta da una leggera ma costante presenza di grana. La resa cromatica è molto brillante e tendenzialmente calda, mentre il contrasto appare piuttosto deciso. L'audio mette in mostra una buona chiarezza nei dialoghi ed una discreta separazione sul fronte principale. La resa dei brani musicali della colonna sonora è convincente, dimostrando buona spazialità e respiro. L'intervento del subwoofer è discreto ma incisivo quando necessario, mentre i canali surround supportano adeguatamente il fronte principale. Gli extra non sono proprio il massimo e si riducono ad una "featurette" di 5' con interviste e sottotitoli in italiano ed il trailer cinematografico originale.

■ Verso l'inizio del film, Keanu Reeves regala a Victoria un falso anello nunziale fatto di cioccolato. Nelle inquadrature precedenti si poteva notare che ne indossava uno vero.

20th Century Fox Home Entertainment

THE HOLE

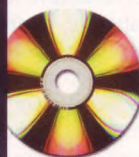
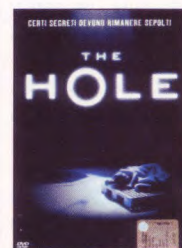
THRILLER

Regia: Nick Hamm
Cast: Thora Birch, Desmond Harrington, Keira Knightley, Embeth Davidtz, Laurence Fox, Daniel Brocklebank
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 23,19 Euro

FILM 5
DVD 9

"The Hole" è un thriller imperniato sulla scomparsa di quattro studenti ad opera di un loro compagno di corso con forti disturbi della personalità. I quattro: Liz, Frankie, Mike e Geoff decidono di non partecipare ad una gita scolastica e di nascondersi in un vecchio rifugio, ormai dimenticato, scoperto dal loro amico Martin. Purtroppo quest'ultimo decide di fare un "piccolo scherzo" ai suoi compagni e li lascia chiusi dentro senza che nessun altro sappia della loro esistenza. La pellicola si basa sulla psicologia dei personaggi piuttosto che sulla reale situazione di pericolo di questi, anche perché inizia con il loro ritrovamento e poi si procede per flashback. I quattro ragazzi, prototipi di una società ricca e un po' decadente, assolutamente perfetti ed educati, diventano man mano sempre più abbrutiti al precipitare della situazione. Tutta l'azione, o quasi, si svolge all'interno del rifugio, come in una sorta di palco teatrale su cui viene rappresentata una seduta de "Il Grande Fratello". I personaggi però sono decisamente banali e stereotipati, a cominciare dal loro equipaggiamento: chi con un'attrezzatura da campo completa, chi solo con i suoi cosmetici e qualche peluche, chi addirittura senza nulla tranne una coperta. Anche le situazioni sono scontate (il razionamento dei viveri) e l'unico brivido ci è dato da un paio di giochi di immagini del regista e non da una trama poco coinvolgente.

Il video denota sin dalle primissime inquadrature un'immagine dalla definizione estremamente elevata in tutte le circostanze e con un dettaglio veramente esemplare soprattutto in primo piano. La nitidezza è anch'essa ottima per via del perfetto stato di conservazione del master e per il buon lavoro di compressione effettuato dai tecnici. La resa cromatica è molto brillante e tipica dei film del genere e di ultima generazione. La regolazione è leggermente sopra le righe ma comunque sostanzialmente equilibrata con la luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 dimostra tutte le potenzialità delle incisioni multicanale per via di una perfetta separazione di tutti i canali, assolutamente indipendenti l'uno dall'altro, specie quelli surround chiamati continuamente in causa nel ricreare al meglio le ambientazioni con frequenti effetti panning. Il fronte anteriore è ben esteso in frequenza e soprattutto denota una dinamica veramente travolgente e in grado di farvi sobbalzare dalla poltrona in più di una circostanza, grazie anche al sostanzioso apporto del subwoofer. Sul fronte degli extra troviamo il commento del regista, 2 trailer cinematografici, 10 scene inedite, tra cui 2 inizi alternativi in formato letterbox, e le filmografie degli attori principali.

■ In una scena Liz è nella camera di Martin e lui le chiede se vuole della cioccolata che ha a portata di mano, ma in realtà l'unica cosa commestibile che ha a portata di mano è un tubo di patatine "pringles al gusto barbecue".
■ Verso l'inizio, parlando della scuola di appartenenza dei 4 ragazzi scomparsi, una cronista dice che la retta annuale per frequentare l'istituto è di 30,000 dollari. Ma il film è ambientato in Inghilterra, ed è doppiato per l'Italia: quindi si dovrebbe indicare la somma in sterline, o in lire (o in Euro). Ma cosa c'entrano i dollari?

Eagle Pictures Home Video

LA VENDETTA DI CARTER *LA VERITA' BRUCIA*

THRILLER

Regia:	Stephen Kay
Cast:	Sylvester Stallone, Miranda Richardson, Michael Caine, Rachael Leigh Cook, Mickey Rourke
Video:	2.35:1 anamorfico
Audio:	Italiano, Inglese e Tedesco Dolby Digital 5.1
Prezzo:	23,19 Euro
FILM	5
DVD	9

Carter torna a Seattle per scovare gli assassini di suo fratello, ma ben pochi hanno fiducia nella sua missione. E il sarcasmo che è costretto a incassare attraversa il personaggio e arriva dritto all'attore che lo incorpora: Sylvester Stallone, ex "Rocky-Rambo" in cerca di allori lontano dal Vietnam e dal ring, inimitabile emblema di quel cinema muscolare anni '80, rude, anti-cerebrale e fragorosamente destrorso. "È ora di prenderti una pausa. Le cose sono cambiate da quando c'eri tu", gli sibila addosso Mickey Rourke, altro "desaparecido" di quel decennio. "Riappari dopo cinque anni e pensi di rimettere a posto le cose?" lo schernisce Miranda Richardson, vedova di suo fratello. E, sempre più esplicito, alla fine ancora Rourke sbotta: "D'accordo, facciamoci allora la solita scazzottata". Come a dire: mai potremo fuggire dai nostri cliché, essere diversi da come il pubblico ci ha schedati... Ma è proprio questa fuga che "La Vendetta di Carter" vorrebbe mettere in scena: Stallone gira il remake di un film del '71 di Mike Hodges, dove uccide proprio l'attore (Michael Caine) che trent'anni prima aveva occupato il suo stesso ruolo. Sopprime il proprio sosia e il proprio passato per essere libero di diventare qualcos'altro: non più icona inamovibile, ma interprete mutevole... magari non gli riesce bene. L'immagine è estremamente definita in primo piano e pulita. In compenso la nitidezza è afflitta da una voluta grana di fondo, che pervade il video durante molte scene. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 gode delle migliori caratteristiche delle incisioni multicanale di ultima generazione.

- Dopo gli infiniti (e noiosissimi) inseguimenti la macchina di Carter è intatta!
- All'inizio del film, Sly rincorre una persona che ha una cravatta gialla; quando lo "interroga" ha una cravatta bianca, ma quando parte con il treno ha di nuovo la cravatta gialla.
- Tutti stanno cercando un dischetto, ma in realtà è un CD,o meglio un Video-CD.

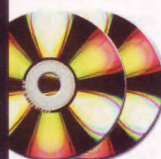
Warner Bros Home Video

STAR TREK THE MOTION PICTURE *D.C.*

FANTASCIENZA

Regia:	Robert Wise
Cast:	William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelley
Video:	2.35:1 anamorfico
Audio:	Italiano, Inglese, Francese, Spagnolo Dolby Digital 5.1
Prezzo:	27,99 Euro
FILM	7
DVD	9

Una immensa nube di energia, proveniente dalle profondità del cosmo, attraversa lo spazio Klingon, invano contrastata da tre incrociatori da battaglia classe K'Tinga, annientati senza sforzo apparente, e punta decisa verso la Terra, le cui flotte non sono in quel momento disponibili. L'unica nave in grado di affrontare lo sconosciuto è l'Enterprise, e Kirk - insofferente dell'incarico sedentario e divorato dalla nostalgia - briga e ottiene il comando della "sua" nave. Con riluttante amicizia il dottor McCoy accetta di reimbarcarsi, e la vecchia ciurma si ricompone del tutto quando arriva anche Spock. La presenza celata all'interno della nube rapisce il nuovo ufficiale di rotta dell'Enterprise, Ilia. L'intruso è V-ger, un'entità che cerca sulla Terra il proprio creatore e decide di sterminare le "unità a base carbonio". In un serrato braccio di ferro verbale, Kirk riesce a concordare un incontro faccia a faccia col visitatore e questo porterà alla sorprendente rivelazione dell'identità di V-ger...

Il DVD viene per l'occasione presentato in una Special Edition contenente 2 dischi. Sul primo troviamo il film riproposto nel suo formato originale, che denota una buona qualità complessiva anche se paga inevitabilmente il peso degli anni in termini di definizione e di rumore video di fondo. L'audio è stato rimasterizzato in Dolby Digital 5.1 Sempre sul disco 1 troviamo il commento audio sottotitolato in italiano e un interessantissimo commento testuale di Michael Okuda. Ottimo il secondo disco: 5 scene inedite (rispetto all'edizione cinematografica del 1979), 11 scene eliminate (rispetto all'edizione TV del 1983) e gli storyboard.

Paramount Home Video

LA FUGA DEGLI ANGELI

DOCUMENTI

Regia: Mark Jonathan Harris
Cast: /
Video: 1.33:1
Audio: Italiano, Inglese e Francese Canadese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 23,19 Euro

FILM 8
DVD 9

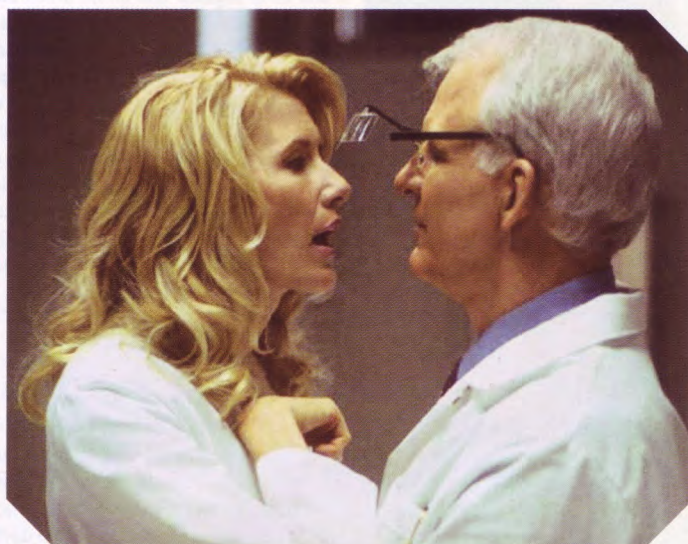
"La fuga degli angeli", meritato premio Oscar come miglior documentario 2000, è la toccante testimonianza di alcuni tra i protagonisti di uno straordinario evento di solidarietà in epoca nazista: il "Kindertransport". Di fronte ad un mondo scioccato e scandalizzato per le persecuzioni e le deportazioni del regime di Hitler, soltanto la Gran Bretagna, grazie soprattutto alla pressione di leader anglo-ebrei, si decise a salvare almeno i figli dei perseguitati.

Ed ecco che, diminuendo divieti e controlli sull'immigrazione di minori non accompagnati, venne approvato dal governo anglosassone un programma di soccorso, un eroico stratagemma che permise a 10.000 bambini ebrei (e non solo) di salvarsi, trovando accoglienza temporanea presso famiglie e ricoveri inglesi. Mark Jonathan Harris nel suo bellissimo documentario ci avvince con le testimonianze di quelli che furono bambini sradicati dai loro affetti e dalla loro terra, consegnati a sconosciuti, tra le braccia dei quali non sempre trovarono amore. Ci svela storie di incredibile forza e determinazione da parte dei piccoli perseguitati, costretti ad ingegnarsi in mille modi per non perdere la speranza.

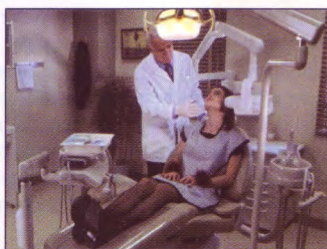
Non manca la testimonianza di alcuni dei salvatori, né di una madre che riuscì a ricongiungersi con la propria figlia, impresa non facile per quei genitori che, al momento della partenza del treno che portava via i loro bambini, erano consapevoli di avere poche possibilità di sopravvivere per poterli rincontrare. Il documentario nel suo montaggio si avvale di bellissimi filmati di repertorio, foto di archivi storici, foto personali dei testimoni ed eleganti ricostruzioni filmate.

Suggestiva e intensa la colonna sonora di Lee Holdridge. Tra gli inserti del video, una commovente intervista a Richard Attenborough. Insomma, un documento prezioso per chi desideri conoscere da vicino la storia del sorprendente coraggio di questi bambini.

Warner Home video

NOVOCAINE

THRILLER

Regia: David Atkins
Cast: Steve Martin, Helena Bonham Carter, Laura Dern, Elias Koteas
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano e Inglese (con sottotitoli) Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 6
DVD 7

Mike (S. Martin) è un dentista affermato ed un uomo soddisfatto della sua tranquilla vita sessuale e sentimentale, che condivide con la sua assistente Jean (L. Dern). Purtroppo un fratello "mal riuscito" gli procura più di un grattacapo; ma ad un fratello si può perdonare tutto, anche di avere fatto pesanti "avances" alla sua ragazza. Ad interrompere il tran-tran interviene bruscamente Susan (H. Bonham Carter), una fanciulla intrigante ma un po' tossica, che rivoltasi a Mike per la devitalizzazione di un dente procura al soggiogato dottore una decisa rivitalizzazione ormonale. Ma anche lei ha un fratello deviato e cattivo e dallo studio del dentista scompaiono come per magia tutte le sostanze stupefacenti. A questo punto il dottore si trova nei guai, immerso fino al collo in un bagno di sangue...

Il video è caratterizzato da una buona definizione e da una nitidezza che non risente eccessivamente della leggera grana della pellicola. In particolare, nelle sequenze più scure si nota una certa difficoltà dell'immagine a mantenere uniformità e compattezza. La resa cromatica è piuttosto naturale e dalla saturazione equilibrata. L'audio Dolby Digital 5.1 fa prova di una discreta spazialità e di una buona estensione in frequenza. I dialoghi, sempre focalizzati sul canale centrale, sono chiari e di ottima intelligibilità. Il missaggio dosa con attenzione l'impiego del canale LFE, mentre i diffusori surround partecipano attivamente alla ricostruzione della scena sonora, con buoni effetti di ambienza ed alcuni gradevoli "passaggi" fronte-retro. I contenuti speciali sono praticamente assenti, riducendosi ai trailer originale ed italiano.

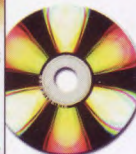
Eagle Pictures

APPUNTAMENTO AL BUIO

COMMEDIA

Regia: Blake Edwards **Cast:** Kim Basinger, Bruce Willis **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Spagnolo, Tedesco Dolby Digital 2.0 Surround, Francese Dolby Digital 2.0 mono

FILM 7
DVD 7

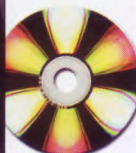
Walter Davis, giovane manager di successo, si reca a una cena d'affari con Nadia, una bella ragazza che gli ha procurato il fratello Ted per fare bella figura. La ragazza si dimostra subito molto timida e riservata, ma è assolutamente irresistibile, tuttavia Walter non conosce il grosso problema di Nadia, ovvero che appena beve un goccio d'alcool si trasforma, perde ogni inibizione e diventa una donna aggressiva e seducente. Ignaro di ciò Walter la spinge a bere dello champagne portando Nadia a combinarne di tutti i colori. Walter rimane disorientato e il comportamento di Nadia rischia di rovinare completamente la cena d'affari organizzata dal capo di Walter, Harry Gruen, in onore del facoltoso ospite giapponese Yakamoto... Il video è abbastanza pulito ma paga il peso degli anni in termini di definizione. L'audio italiano Dolby Digital 2.0 codificato Surround è abbastanza buono anche se poco esteso in frequenza (specie verso il basso). Gli extra si limitano al trailer cinematografico.

Columbia TriStar Home Entertainment
Prezzo: 28,99 Euro

CARA, INSOPPORTABILE TESS

COMMEDIA

Regia: Hugh Wilson **Cast:** Shirley MacLaine, Nicolas Cage **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Francese, Tedesco e Spagnolo Dolby Digital 2.0 Surround, Inglese Dolby Digital 5.1

FILM 6
DVD 7

Tess Carlisle (S. MacLaine) è una ex "First Lady" molto amata dagli elettori americani che, malgrado la sua età, continua a rispettare gli impegni mondani. A dire il vero, il suo comportamento irritabile ed i suoi atteggiamenti imprevedibili saranno tali da mettere in crisi l'efficienza della sua guardia del corpo Doug Chesnic (N. Cage) che, esasperato da Tess, chiederà di essere trasferito altrove. Ma il rifiuto di Tess di lasciarlo andare non può non fare riflettere sui veri motivi del suo diniego...
Il video è caratterizzato da una qualità complessiva al di sopra della media, presentando un dettaglio sufficiente. L'audio fa correttamente il suo dovere, con dettaglio e pulizia sufficienti: le voci risultano sempre in primo piano e prive di alterazioni. La scena sonora, invece, risente un po' in termini di spazialità. I contenuti speciali relativi al film sono assenti, dal momento che troviamo solo 4 trailer cinematografici di altre produzioni Columbia.

Columbia TriStar Home Entertainment
Prezzo: 28,35 Euro

FREEJACK - IN FUGA NEL FUTURO

FANTASCIENZA

Regia: Geoff Murphy **Cast:** Emilio Estevez, Mick Jagger, Rene Russo, Anthony Hopkins **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese e Francese Dolby Digital 5.1

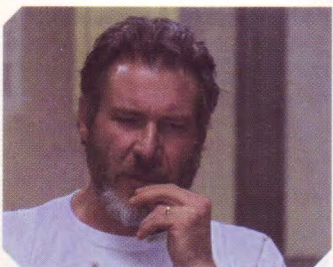
FILM 4
DVD 6

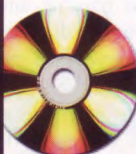
Pianeta Terra, anno 2009. Alcuni uomini molto facoltosi possono permettersi a caro prezzo di far sopravvivere al corpo la loro mente. La tecnologia consente di reimpiantarla attraverso un "commutatore spirituale". Ma il corpo che dovrà accoglierla, non è facile a trovarsi. Così, spietati cacciatori di corpi fanno incursione nel XX secolo, scippandoli letteralmente ad ignari morituri. Come quello del giovane pilota automobilistico Alex Furlong (Emilio Estevez), prescelto grazie allo spettacolare schianto della sua vettura durante un'importante corsa. Qualcosa andrà storto ed Alex, catapultato nel futuro, ritroverà la sua fidanzata (Rene Russo) e con lei cercherà di sottrarsi al suo incredibile destino. Il dettaglio video è soddisfacente benché non faccia gridare al miracolo. Presente una lieve costante granda di fondo. L'audio denota una certa chiarezza e pulizia, con un centrale ben separato e canali surround coinvolgenti. Extra deludenti.

Warner Bros Home Video
Prezzo: 20,60 Euro

IL FUGGITIVO - EDIZIONE SPECIALE

THRILLER

Regia: Andrew Davis **Cast:** Harrison Ford, Tommy Lee Jones, Sela Ward, Joe Pantoliano **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese e Francese Dolby Digital 5.1

FILM 7
DVD 8

Accusato ingiustamente di aver ucciso la moglie, il dottor Richard Kimble, un chirurgo di Chicago, riesce a fuggire durante il trasferimento in carcere grazie a un terribile ma fortunoso incidente ferroviario e torna in città in cerca del vero colpevole. Gli sta alle costole un instancabile e astuto agente federale. È un thriller d'inseguimento avvincente e ben costruito (ispirato ad una "vecchia" serie televisiva americana) tenuto insieme soprattutto dal duello dei protagonisti, Harrison Ford e Tommy Lee Jones (premiato con l'Oscar). Questa versione speciale gode di un nuovo master video che mette in risalto una resa cromatica fedele all'originale cinematografico. L'audio italiano, rimasterizzato in 5.1, è adatto al genere di film e si lascia ammirare per una resa discreta. Interessanti gli extra: al commento del regista e di Tommy Lee Jones si uniscono uno speciale sul deragliamento del treno di 9 minuti, un dietro le quinte di 23 minuti e il trailer.

Warner Bros Home Video
Prezzo: 23,19 Euro

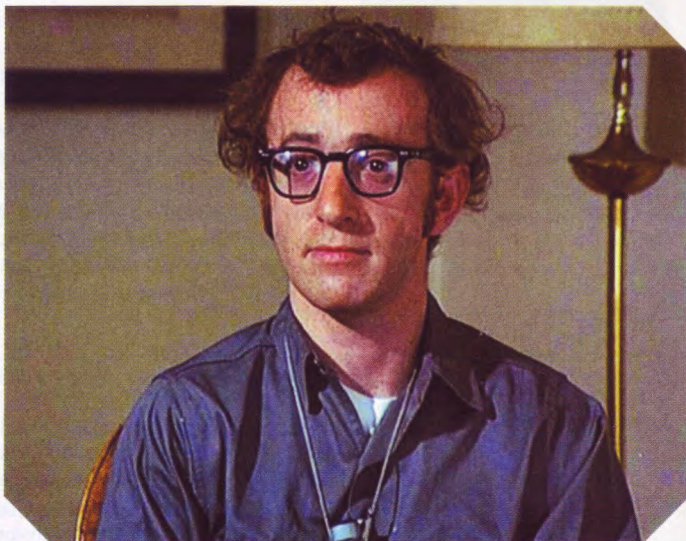
LE VIE DELLA VIOLENZA

THRILLER
Regia: Christopher McQuarrie
Cast: Ryan Philippe, Benicio Del Toro, Juliette Lewis, James Caan
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 6
DVD 7

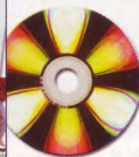
I due scalcinati gangster Parker (Ryan Philippe) e Longbaugh (Benicio Del Toro) dopo aver toccato il fondo (si sono ridotti a donare il seme in una banca per poter racimolare qualche dollaro), hanno deciso di fare il colpo che cambierà le loro vite: rapire una donna che sta conducendo una gravidanza per conto terzi (Juliette Lewis) e chiedere un lauto riscatto al ricco committente. Peccato che il signore in questione faccia parte della malavita organizzata e che non possa disporre liberamente del suo denaro. Le sue guardie del corpo, che non sono riuscite a proteggere la donna, non sono più considerate affidabili, per cui viene incaricato del recupero Sarno (James Caan), un personaggio apparentemente innocuo, vista anche la sua non più giovane età, ma in realtà estremamente letale. Christopher McQuarrie, già sceneggiatore de "I Soliti Sospetti", mischia con cura le carte, anche se non magistralmente come nel suo precedente capolavoro, rendendo tutto confuso fino al momento dello scontro finale. Eccezionale la figura di Caan, che sembra un Sonny Corleone sopravvissuto ed invecchiato all'agguato de "Il Padrino" ed ormai deluso dalla vita.
Il video denota sin dai primi istanti l'utilizzo di un master in buone condizioni ed in grado di assicurare definizione in tutte le situazioni, così come la nitidezza che non può che trarre vantaggio dall'assenza di rumore video di fondo. I colori sono naturali e poco saturi. L'audio italiano alterna scene dalla resa molto tranquilla, in cui è il canale centrale a farsi carico della maggior parte del lavoro, ad altri estremamente movimentati e con interventi dinamici e puntuali di tutti i canali disponibili.

Universal Home Video

PRENDI I SOLDI E SCAPPA

COMMEDIA
Regia: Woody Allen
Cast: Woody Allen, Janet Margolin
Video: 1.78:1 anamorfico
Audio: Italiano Dolby Digital 5.1, Inglese e Italiano mono
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 7
DVD 6

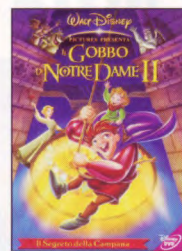
Articolato come parodia di un documentario televisivo, con tanto di interviste ai testimoni, il film di Woody Allen distrugge, di fatto, ogni coerenza logica e narrativa. Le gag visive (Virgil che entra in un negozio di animali per svaligiarlo e ne esce inseguito da un gorilla) convivono con quelle legate a un più originale gusto dell'assurdo e del paradosso portato alle estreme conseguenze (le dicussioni tra cassieri e direttori sulla ortografia del messaggio con cui Virgil avverte che si tratta di una rapina). Approda in DVD il primo "vero" film di Woody Allen; i fan più accaniti sapranno dell'esistenza di una precedente parodia del cinema d'azione intitolata "What's Up, Tiger Lily?", realizzata prendendo un vero film made in Hong Kong e sostituendo i dialoghi, trasformandolo nell'esilarante contesa per la ricetta di un'insalata. In "Prendi i soldi e scappa" Woody si cimenta per la prima volta con la regia, tentando di dare forma filmica alle sue irresistibili trovate comiche, sperimentate in anni di attività come "stand-up comedian". Ed il limite del film, nonostante molte delle trovate comiche siano tuttora irresistibili, sta proprio qui: la trama escogitata per legare tra loro i momenti comici è davvero molto esile (la storia di un maldestro rapinatore, con tanto di flashback e interviste ad amici e parenti, compresi i genitori travestiti da Groucho Marx) e tutto si risolve in uno sfoggio di abilità nel confezionare gag, peraltro basate soprattutto su un complesso gioco di citazioni e rimandi e dunque indirizzate prevalentemente ad un pubblico mediamente colto. La capacità di sintesi e l'efficacia delle sceneggiature aumenterà di pari passo con le competenze "cinematografiche" acquisite sul campo. Ma per i fan di cui sopra anche questo primo acerbo prodotto è un gioiello da acquistare e riporre tra le cose più care, nonostante una qualità tecnica non eccezionale (non imputabile a questa edizione ma comune a tutti i film di quel periodo) e l'assenza, ormai cronica per quanto riguarda Allen in DVD, di contenuti extra.

CVC Home Video

IL GOBBO DI NOTRE DAME II - IL SEGRETO DELLA CAMPANA

ANIMAZIONE

Regia: Bradley Raymond **Cast:** / **Video:** 1.66:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese ed Ebraico Dolby Digital 5.1

FILM 5
DVD 8

Il sequel de "Il gobbo di Notre Dame" ha ben poco in comune con l'originale, a partire dalle animazioni, decisamente semplificate, soprattutto per quanto riguarda le ambientazioni tridimensionali (assenti), fino ad arrivare alla sceneggiatura vera e propria, retorica e poco avvincente. Questa volta Quasimodo deve guardarsi dai propositi criminali del proprietario del circo Sarousch, determinato ad impadronirsi de "La Fidèle", la preziosa campana della cattedrale. Egli vuole attuare il suo piano usando la bellezza della sua assistente Madeleine ed approfittando della prevedibile infatuazione di Quasimodo...
Il video presenta un'ottima definizione sui primi piani, meno esaltante sugli sfondi, con un leggero ma costante rumore video. L'audio è caratterizzato da un'ottima chiarezza nella resa dei dialoghi e da un missaggio equilibrato, che non trascura la presenza dei canali posteriori. Molto nutriti gli Extra (presente anche un gioco interattivo).

Buena Vista Home Entertainment
Prezzo: 25,77 Euro

PARADISO PERDUTO

ROMANTICO

Regia: Alfonso Cuaròn **Cast:** Ethan Hawke, Gwyneth Paltrow, Hank Azaria **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Francese Dolby Digital 2.0 Surround, Inglese Dolby Digital 5.1

FILM 7
DVD 8

Fill Bell, otto anni, vive in una piccola cittadina affacciata sul Golfo delle Florida. Il sogno del bambino è quello di diventare un artista e trascorre le sue giornate a ritrarre i paesaggi del golfo. Due episodi segneranno la crescita di Finn: l'incontro con un pericoloso evaso che sarà costretto ad aiutare e la frequentazione della stravagante signora Nora Dinsmoor, la donna più ricca della contea, diventata pazza dopo essere stata abbandonata sull'altare dal promesso sposo. Nella grande villa, "Paradiso Perduto", ormai fatiscente, Finn incontra la nipote della padrona di casa, Estella, bellissima e altera, della quale si innamora perdutamente. Un amore che non lo abbandonerà per tutta la vita e che lui continuerà ad inseguire anche quando raggiungerà, come artista, fama e successo...
Il video denota una buona qualità complessiva in termini di definizione. L'audio italiano surround non fa troppo rimpiangere la mancanza di una traccia 5.1 e garantisce una buona riproduzione musicale.

20th Century Fox Home Entertainment
Prezzo: 25,77 Euro

PAPA HO TROVATO UN AMICO / IL MIO PRIMO BACIO

COMMEDIA

Regia: Howard Zieff **Cast:** Anna Chlumski, Macaulay Culkin, Austin O'Brien, Dan Aykroyd, Jamie Lee Curtis, Richard Masur **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano Dolby Digital 2.0 Surround

FILM 6
DVD 7

In questo cofanetto sono riuniti i due film realizzati intorno alle vicende di una ragazzina (nel primo è una pre-adolescente undicenne sensibile, nel secondo, un po' più grande, chiede alla vita risposte a problemi esistenziali ed affronta il primo innamoramento), interpretata dalla simpatica Anna Chlumski. A fare da contorno alla tenera vicenda della fanciulla c'è la coppia (genitore e matrigna) Dan Aykroyd (fa il truccatore di cadaveri) e Jamie Lee Curtis (una bizzarra estetista), quanto mai misurati nel non togliere la scena alla protagonista; ed inoltre Macaulay Culkin ("Mamma, ho perso l'aereo!") e Austin O'Brien (era il bambino di "Last Action Hero" con Schwarzenegger), che si alternano nel far coppia con Anna.
L'aspetto tecnico è garantito dalla qualità standard raggiunta dalla Columbia: il formato 1.85:1 viene proposto in anamorfico, mentre per l'audio (in Dolby Surround) si contano 5 lingue. Nessun extra.

Columbia TriStar Home Entertainment
Prezzo: 35,90 Euro

IL PATRIOTA - *SUPERBIT*

DRAMMATICO

Regia: Roland Emmerich **Cast:** Mel Gibson, Heath Ledger, Joely Richardson, Jason Isaacs, Chris Cooper **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano DTS 5.1 e Dolby Digital 5.1, Inglese DD 2.0 Surround

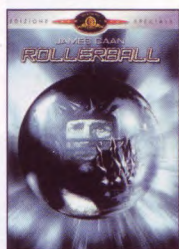
FILM 7
DVD 10

Siamo a ridosso della guerra d'indipendenza americana e Benjamin Martin (M. Gibson) è un ricco possidente della Carolina del Sud convinto dell'inutilità dello scontro con gli inglesi e della necessità di una soluzione diplomatica al problema della dominazione britannica. Almeno fino a quando un ufficiale dell'esercito di Sua Maestà non uccide a freddo uno dei suoi figli. Allora la musica cambia e Benjamin disseppellisce l'ascia di guerra.
Il video denota una qualità complessiva decisamente soddisfacente, pur non all'altezza dei migliori DVD. I miglioramenti rispetto alla versione Collector's Edition si notano soprattutto in termini di compattezza ed uniformità dell'immagine. La resa cromatica conserva la sua peculiare caratterizzazione di tonalità fredde, mentre la saturazione si attesta su livelli ottimali. L'audio in 5.1 è grandioso e coinvolgente in entrambe le codifiche disponibili.

Columbia Tristar Home Entertainment
Prezzo: 28,35 Euro

ROLLERBALL - EDIZIONE SPECIALE

FANTASCIENZA

Regia: Norman Jewison **Cast:** James Caan, John Houseman, Maud Adams **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese e Francese Dolby Digital 5.1

MGM Home Video
Prezzo: 28,99 Euro

Nel 2018, in un mondo dove una gigantesca Corporazione è riuscita a eliminare la divisione in nazioni, la fame, l'inquinamento, la sovrappopolazione, assicurando a tutti il benessere, l'aggressività repressa della popolazione trova sfogo nel rollerball, sport brutale che mescola il football americano con il pattinaggio a rotelle, l'hockey e il motociclismo. Un campione, idolo delle folle, entra in conflitto con gli alti dirigenti...
Già edito in DVD, "Rollerball" viene questa volta proposto in una "Edizione Speciale", che si distingue dalla precedente per la presenza di una traccia italiana rimasterizzata in 5.1 e di numerosi e interessanti contenuti speciali (un making of di 25', 2 commenti audio di regista e sceneggiatore, una featurette di 7', 3 spot e il teaser trailer originale). Il video non è migliorato e sente tutto il peso dei suoi 27 anni, sotto forma di una definizione non particolarmente elevata. L'audio guadagna in spazialità grazie all'apporto dei canali surround.

FILM 7
DVD 7

LA STIRPE

THRILLER

Regia: Michael Oblowitz **Cast:** Adrian Paul, Bokeem Woodbine, Bai Ling **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese e Spagnolo Dolby Digital 5.1

Columbia Tristar Home Entertainment
Prezzo: 28,35 Euro

Gli oltre quattromila vampiri presenti sulla Terra hanno deciso di accettare la pacifica convivenza con la razza umana in vista di un'improbabile integrazione. Ma alcuni vampiri assatanati non vogliono privarsi delle gioie del "succhio" e mettono a punto un piano per fare della razza umana una riserva infinita di sangue ed emoderivati... Effetti simil-Matrix ed una sceneggiatura inconcludente pesano come macigni sul destino del film, che non sarà citato negli annali del genere. Se avete voglia di vampiri, rivolgetevi altrove...
Il video è abbastanza buono, specie in termini di definizione. La resa cromatica, generalmente fredda e poco satura, varia in base ai filtri utilizzati dal regista. L'audio garantisce un ascolto coinvolgente, grazie alla spazialità del Dolby Digital 5.1. Fra i contenuti speciali spicca il commento del regista e dell'attore protagonista (con sottotitoli in italiano), oltre ai consueti trailer.

FILM 5
DVD 8

UNA 44 MAGNUM PER L'ISPETTORE CALLAGHAN

POLIZIESCO

Regia: Ted Post **Cast:** Clint Eastwood, Hal Holbrok, Mitchell Ryan, David Soul, Felton Perry, Robert Urich **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Inglese Dolby Digital 5.1, Francese e Italiano Dolby Digital 1.0

Warner Bros Home Video
Prezzo: 20,60 Euro

Il film si apre con la scena della lettura del verdetto di assoluzione al processo Ricca, noto mafioso, sulla quale si abbattono urla e insulti di una folla indignata. In una San Francisco dei primi anni '70, dove criminali di ogni genere la fanno franca, l'ispettore Harry Callaghan (Clint Eastwood), personaggio simbolo degli ideali di "Law and Order", si ostina, solo contro tutti, ad adoperare il pugno di ferro nella lotta alla criminalità. Assegnato temporaneamente alla stradale e in attesa di essere reinserito nella sezione omicidi, Callaghan ha già adocchiato quelli che potranno formare la sua squadra: giovani reclute, tiratori scelti, forse con troppa fretta di fare giustizia... E proprio Callaghan tenterà di frenare quell'inaudita catena di violenza, scoprendo un'agghiacciante verità.
Ad una resa video discreta, si uniscono dei contenuti speciali tutto sommato appaganti: spiccano il documentario "Poliziotto eroe, ieri ed oggi" e il trailer cinematografico.

FILM 6
DVD 6

WHITE SANDS - TRACCE NELLA SABBIA

THRILLER

Regia: Roger Donaldson **Cast:** Willem Dafoe, Mary Elizabeth Mastrantonio, Mickey Rourke **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese e Francese Dolby Digital 5.1

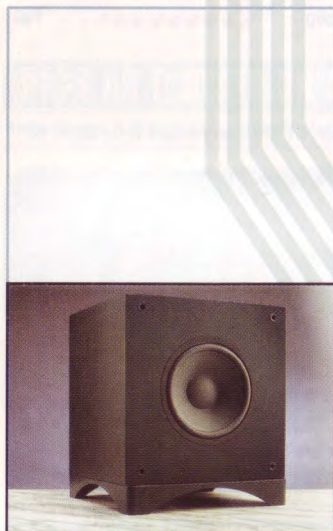
Warner Home Video
Prezzo: 23,19 Euro

Perché un uomo di successo dovrebbe decidere di spararsi davanti al Grand Canyon con in mano una valigetta contenente mezzo milione di dollari? Il primo a dover tentare di rispondere alla domanda è il vice-sceriffo di una piccola città del New Mexico, Ray Dolezal (W. Dafoe). Questi, insieme al "rustico" medico legale, inizia delle indagini che condurranno su piste molto affollate: l'FBI, la CIA ed i trafficanti di armi sembrano avercela tutti con il "povero" ed apparentemente inadeguato poliziotto di provincia...
Il video manifesta un'ottima nitidezza e una definizione soddisfacente. La resa cromatica è naturale e la compressione non entra in crisi neppure nelle sequenze più scure. L'audio rimasterizzato in 5.1 garantisce un ascolto di buon livello ed è dotato di un'apprezzabile separazione del fronte principale. Dialoghi un po' compressi non sempre all'altezza della situazione. Fra i contenuti speciali troviamo unicamente il trailer cinematografico.

FILM 7
DVD 8

IL SUBWOOFER DA CIMA A FONDO

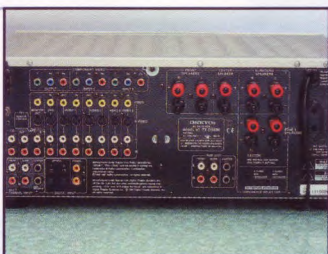
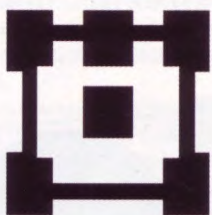
L'appuntamento di questo mese con Cinema in Casa è dedicato al subwoofer, vero cuore di un sistema di casse di un impianto home teather nonché esaltatore delle basse frequenze. A seguire le nostre prove di laboratorio di otto apparecchi.

di Gian Piero Matarazzo

Se pensiamo ad un rumore che ci incute una sensazione di paura possiamo ragionevolmente pensare che questa sensazione, magari soltanto sgradevole, in un modo o nell'altro sia legata alle basse frequenze. I rumori cosiddetti impulsivi, quelli che si producono di colpo ed altrettanto velocemente terminano, sono legati alla capacità del nostro cervello di individuarne immediatamente la provenienza, una particolarità scritta nel nostro DNA da quando l'uomo aveva la necessità di conoscere immediatamente la provenienza di un potenziale pericolo, come un animale feroce o... un altro essere umano non proprio pacifico. Oggi, per quanto non si possa più parlare di pericoli veri e propri per la nostra integrità, sfruttiamo ampiamente questa "abitudine" del cervello per districarci nel traffico, tra la gente, o semplicemente per voltarci a rispondere all'immancabile squillo del telefonino. Insomma, la localizzazione di una sorgente sonora è legata al tono acuto o, come si dice in gergo, allo spettro di alte frequenze che un rumore qualunque contiene. Il cervello, o meglio ancora il sistema uditivo, è capace di discernere da quanto percepito da entrambe le orecchie la provenienza dei suoni, e ci riesce tanto più facilmente quanto più alte frequenze percepisce. Sotto una soglia abbastanza definita, locabile al disotto delle 100 vibrazioni al secondo, il nostro sistema uditivo non è più in grado di definire con esattezza la provenienza del suono: entriamo così nel regno delle basse frequenze.

Come funziona?

Come abbiamo già visto, l'altoparlante che riproduce le basse frequenze si chiama woofer ed è quello di dimensioni maggiori nelle nostre casse acustiche. Per le frequenze ancora più basse, fino alla soglia dei suoni tanto bassi da non essere più percepiti soltanto dal sistema uditivo ma da tutto il corpo, occorre un diffusore particolare, chiamato subwoofer. Le caratteristiche salienti di questo diffusore sono quelle di poter riprodurre con molta energia soltanto le frequenze molto basse, e di poterlo fare grazie ad un altoparlante appositamente progettato e costruito. Quando andiamo a provare un subwoofer ne valutiamo l'estensione verso le basse frequenze, la capacità di emettere queste frequenze anche ad una buona potenza e le possibilità di regolazione che vengono offerte. Nella maggior parte dei casi, infatti, il subwoofer è dotato di un proprio amplificatore con diversi tipi di ingressi ed uscite, la possibilità di variarne il livello di pressione emessa secondo i propri gusti e quella di poter dosare l'estensione di frequenze

Due dei migliori subwoofer attualmente sul mercato.

In generale, la forma dei subwoofer tende ad essere di tipo cubico. L'Avantek Sub della Audio Pro (foto sopra e apertura servizio a destra) è una piacevole eccezione.

Nella parte posteriore dei moderni amplificatori, è previsto l'uscita subwoofer.

per poter operare un buon amalgama con i diffusori veri e propri. Immaginiamo ora di percorrere tutta la strada che compie il segnale elettrico una volta affidato alle cure del subwoofer, tanto per chiarirci le funzioni dei vari pezzi di circuito che il segnale attraversa prima di convertirsi in segnale udibile dalle nostre orecchie. Appena il segnale "mette piede" nel subwoofer questo si accende, grazie ad un circuito chiamato "interruttore elettronico", che in presenza di segnale da amplificare connette immediatamente la tensione (avete notato la presa di corrente dietro il sub?) all'amplificatore. Abbiamo parlato di ingresso, ma sarebbe più corretto parlare di ingressi, visto che al subwoofer connettiamo sia il canale destro che quello sinistro. Il primo stadio dedicato alla riproduzione è costituito dal mixer, o miscelatore, che si preoccupa di sommare entrambi i canali frontali. Non meravigli più di tanto questa miscelazione che converte una sorgente stereofonica (destra e sinistra) in un segnale unico e perciò monofonico. Visto che l'orecchio non riesce a localizzare i suoni bassi, la stereofonia perde significato e non sono necessari due subwoofer ma ne basta uno, a patto che sia capace di una pressione sufficiente, almeno pari a quella dei due diffusori frontali. Il secondo stadio, in genere, consente una moderata esaltazione delle frequenze più basse per integrare ed esaltare la "risposta" del sistema altoparlante più cassa acustica (mobile).

Le regolazioni

Immediatamente dopo troviamo il circuito che permette di limitare la risposta del woofer alle frequenze meno gravi, circuito che viene chiamato "crossover elettronico". In genere, questo consente di poter regolare la prestazione dell'amplificatore e dell'altoparlante da circa 40 vibrazioni al secondo a circa 150. Una vibrazione, uno spostamento al secondo, viene definito valere 1 Hertz, che abbreviato diventa Hz. La soglia più bassa che un essere umano può percepire vale 20 Hz, assimilabile, con una certa approssimazione, alla nota più bassa che un organo da chiesa può suonare. La massima frequenza udibile vale 20.000 Hz, ventimila vibrazioni al secondo. Scendendo sotto i 20 Hz abbiamo gli infrasuoni, mentre oltre i 20.000 Hz abbiamo gli ultrasuoni. L'intervallo di lavoro del subwoofer va dalla minima frequenza riproducibile da quest'ultimo fino a quella regolata dal crossover elettronico e regolata grazie ad un controllo posto sul retro del sub. Dopo il crossover il segnale elettrico, per nulla stanco del cammino percorso, giunge alla "manopola del volume", che controlla il livello da mandare all'amplificatore vero e proprio per poter gestire la potenza disponibile in modo da ottenere il livello di pressione che vogliamo. A questo punto il segnale elettrico, irrobustito e potenziato, giunge all'altoparlante, o meglio alla combinazione tra altoparlante e mobile.

Bass reflex o Sospensione pneumatica

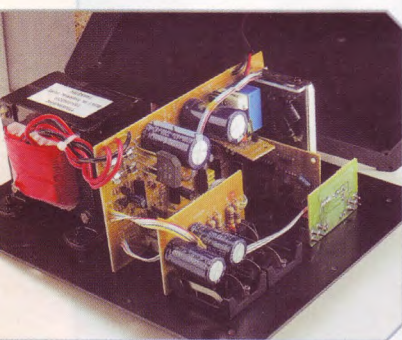
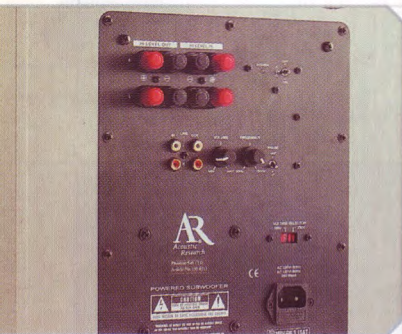
Infatti, il volume del mobile (detto anche cabinet o box) incide profondamente sulla capacità dell'altoparlante ad emettere le frequenze più profonde. Queste infatti dipendono proprio dal volume del box e dalle dimensioni del condotto di accordo, un "tubo" che dall'interno del mobile emette verso l'esterno assieme al woofer. La presenza di questo condotto, praticamente su tutti i subwoofer, caratterizza la configurazione chiamata "bass reflex", che è quella adottata da tutti i costruttori. Si tratta di una specie di canna d'organo, capace di far uscire dall'interno del box soltanto un ristretto intervallo di frequenze a cavallo della sua "frequenza di accordo" caratteristica, che si somma a quello che emette l'altoparlante per rinforzarne ed estenderne le prestazioni all'estremo più basso delle frequenze riprodotte. Un box totalmente chiuso, senza alcun condotto di accordo, si definisce come "sospensione pneumatica", con la caratteristica di una estensione minore, che in genere abbisogna di un massiccio intervento di esaltazione delle frequenze basse. Una legge perversa quanto inflessibile della fisica recita più o meno così: se a parità di diametro del subwoofer si dimezza la frequenza di emissione, il movimento della membrana dell'altoparlante diventa quattro volte maggiore. Si può capire allora che oltre un certo limite, fissato rigidamente dalla costruzione dell'altoparlante, non si può andare e quindi, indipendentemente dalla potenza disponibile dall'amplificatore, a bassissima frequenza occorre verificare con attenzione la capacità dell'altoparlante di muoversi. Ecco il vero significato di una prova di diversi subwoofer: verificare con attenzione ed esperienza le qualità di tutto l'insieme di parametri da tenere in conto per la scelta e l'uso corretto di un subwoofer.

Ve lo ricordate? È il simbolo del Dolby Digital 5.1, dove, quel ".1" sta ad indicare proprio i suoni di bassissime frequenze (tuoni...) che saranno riprodotti dal subwoofer.

I giochi di combattimento sono tra quelli che meglio esaltano le basse frequenze per riprodurre i colpi dei lottatori andati a segno.

SCHEDA TECNICA

TIPO
Subwoofer attivo
DIMENSIONI (LxAxP)
350 x 430 x 430 mm
DISTRIBUTORE
Recoton Italia
Tel. 051-768576
PREZZO
600 Euro

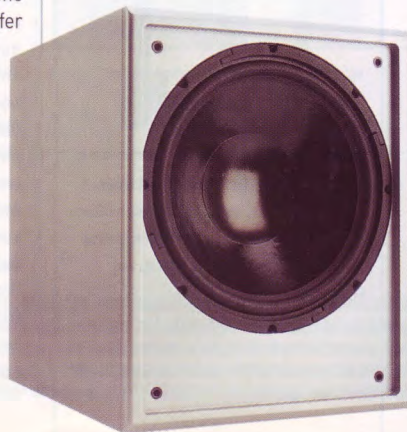
AR PHANTOM 12 D

Per chi non lo sapesse, AR è un marchio storico originario degli Stati Uniti ma ora con sede centrale in Germania, che proprio sulla riproduzione delle basse frequenze ha costruito inizialmente la sua fortuna, dato che il modello 1 ne è stato non solo il capostipite, ma anche il primo diffusore a sospensione pneumatica nella storia della riproduzione audio. Ora tale metodo di caricamento non è più diffuso come un tempo, dato che con un bass reflex ben calcolato si possono in genere ottenere prestazioni ancora migliori, ma di certo una quarantina di anni fa un sistema delle dimensioni dell'AR 1, capace di tirar fuori una tale quantità di bassi, poteva sembrare come l'opera di un bravo prestigiatore.

Il Phantom 12 D si presenta con dimensioni alquanto contenute, che facilitano la sua installazione e la sua mimetizzazione nell'ambiente domestico. Lo stesso non si può dire della sua finitura, in laminato plastico che simula la venatura dell'essenza naturale, ma di colore argenteo. Assai poco consueta per un diffusore di questo tipo, oltre a renderne più originale l'aspetto si allinea alla moda del momento, che vede proprio questa tonalità al vertice della classifica di diffusione tra le apparecchiature audio/video. Ed anche per quanto riguarda il gradimento del pubblico. Il Phantom 12 D, nonostante le sue proporzioni non particolarmente sviluppate, è equipaggiato da un altoparlante da 30 cm, soluzione, questa, che dovrebbe permettere di contemperare l'ingombro contenuto con una risposta in frequenza ben estesa verso le primissime ottave dello spettro udibile. Il frontale è quasi del tutto occupato dalla griglia amovibile in tela nera, che nasconde dietro di sé il nerboruto altoparlante. I comandi sono dislocati come al solito sul retro. Oltre al potenziometro di livello c'è quello adibito alla regolazione del punto di intervento del filtro passa-basso, tra 50 e 150 Hz. Un interruttore è adibito all'inversione di fase ed un secondo all'attivazione dell'unità, dotata anche di cambiatensione 120-230 V. Sempre sul pannello posteriore sono posizionate le due bocche di uscita dei condotti di accordo, dal profilo fortemente esponenziale che incrementa la loro efficacia.

Malgrado le sue dimensioni meno imponenti rispetto ad altri subwoofer con altoparlante da 30 cm, il Phantom 12 D ha messo in luce fin dai primi istanti di ascolto la sua propensione a generare bassissime frequenze di potenza ed impatto ragguardevoli. Una grande generosità, insomma, ancor più sottolineata dalla modalità di intervento del potenziometro di livello, che prende parecchio già nella parte iniziale della sua corsa. Forse anche troppo, rendendo alquanto difficoltosa la ricerca della taratura migliore, specie se l'ambiente non sopporta l'emissione di basse frequenze di livello particolarmente elevato. Quando si è arrivati poco oltre un quarto della corsa del potenziometro, il Phantom 12 D ha praticamente dato fondo a tutto il suo potenziale. Insistendo ancora si ottiene solo di rovinare quanto di buono è effettivamente in grado di fare, a meno che il segnale con cui lo si pilota sia di livello parecchio più debole della media. La disponibilità a scendere in frequenza è notevole, in considerazione delle sue dimensioni piuttosto contenute, ed altrettanto va detto della capacità di emettere pressioni consistenti. Il Phantom 12 D si è rivelato insomma un subwoofer dalla personalità esuberante, che troverà il miglior campo di espressione con i programmi audio/video e coi generi musicali moderni.

PRO
+ Ingombro contenuto
+ Altoparlante da 30 cm

CONTRO
- Finitura un po' appariscente
- Intervento dei controlli

PRESTAZIONI 7 SU 10
VERSATILITÀ 6 SU 10

SCHEDA TECNICA

TIPO
Subwoofer attivo

DIMENSIONI (LxAxP)
400 x 550 x 400 mm

DISTRIBUTORE
Arcona by Recoton
Tel 02-2367595

PREZZO
851 Euro

AUDIO PRO AVANTEK SUB

Quando uno tra i periodi più bui nella storia della riproduzione audio di qualità elevata, il cosiddetto medioevo, volgeva ormai al termine, nella categoria dei sistemi di altoparlanti, e di riflesso in quella degli amplificatori, conobbero la definitiva consacrazione due soluzioni che avrebbero influenzato parecchio il corso degli eventi futuri: i sistemi attivi e quelli basati su subwoofer e satelliti. Audio Pro si inserisce in questo discorso quale precursore sia dei sistemi autoamplificati, sia della divisione in subwoofer e satelliti del sistema di altoparlanti. Non a caso il sistema formato dal sub B 2-50 e dai satelliti A 4-14, entrambi di tipo attivo, è stato uno tra i più efficaci nel periodo d'oro di questa soluzione, oltre a rappresentare uno tra i migliori sistemi in assoluto della sua epoca.

Applicando al settore la pragmaticità tipica dei progettisti scandinavi, e la loro scarsa disponibilità a soluzioni compromissorie, Audio Pro ha individuato nel sistema di servocontrollo Ace Bass un modo per trarre da subwoofer di taglia non particolarmente ampia le prestazioni tipiche di modelli di maggiori dimensioni. L'Avantek Sub si presenta con una forma assai diversa da quella grosso modo cubica tanto comune nel campo dei subwoofer, con le fiancate arrotondate che quasi si congiungono in corrispondenza del frontale, separate da uno stretto pannello piatto. Su di esso è posizionato il logo del costruttore, che integra la spia di attivazione. Il pannello posteriore è notevolmente più ampio e le superfici a vista sono finite in vero legno di tonalità rossiccia, altra prerogativa che migliora parecchio l'approccio visivo con l'Avantek Sub. Il mobile, dalle proporzioni che favoriscono parecchio l'altezza, poggia su uno spesso supporto, che ha anche il compito di distanziarlo adeguatamente dal suolo, per consentire l'emissione dell'altoparlante, che si affaccia inferiormente. Si tratta di un bell'esemplare da 25 cm di diametro, con membrana in polpa di cellulosa e copripolvere concavo. Il pannello posteriore ospita anche la bocca di uscita del condotto di accordo; i potenziometri per livello e frequenza di taglio fanno parte della dotazione, assieme all'interruttore per l'inversione di fase. Ingressi e uscite ad alto livello vertono su morsetti a vite di buona fattura, con sezioni conduttive placcate in oro. Queste ultime sono tagliate d'ufficio a 100 Hz, con pendenza di 6 dB per ottava. La gamma regolazione per la frequenza di taglio del sub va da 50 a 100 Hz, con pendenza stavolta di 12 dB per ottava. Ciò presuppone l'impiego di satelliti, o diffusori principali, già di per sé in possesso di una valida estensione verso le frequenze inferiori. Di notevole esuberanza è la sezione elettronica, in particolare per quanto riguarda lo stadio finale, capace di erogare ben 400 watt RMS. In sostanza il nostro ha tutto quanto si può desiderare da un buon subwoofer: estensione, potenza, controllo ed articolazione, bilanciati in maniera tale da renderlo fin quasi un must per gli utilizzatori consapevoli. Capace di essere violento quando è il momento, e di estendere la sua risposta molto in profondità, rivela anche morbidezza ed abilità nel seguire l'andamento di segnali molto complessi, cosa questa in genere preclusa ai modelli più esuberanti. L'Avantek Sub costituisce un validissimo esempio di come si possano conciliare esigenze tanto contrastanti, realizzando un subwoofer di grande generosità, ma anche di coesione e controllo impeccabili. La potenza della sua emissione è in ogni caso ragguardevole: provando ad alzare un po' la manopola del volume, dal condotto di accordo fuoriesce una quantità d'aria particolarmente consistente, e dotata anche di una forza considerevole.

PRO
+ Ingombro contenuto
+ Potenza
+ Prezzo competitivo

CONTRO
- Ingresso di linea singolo

PRESTAZIONI 8 SU 10

VERSATILITÀ 6 SU 10

SCHEDA TECNICA

TIPO
Subwoofer attivo

DIMENSIONI (LxAxP)
310 x 310 x 400 mm

DISTRIBUTORE
Audiogamma
Tel. 02-55181610 - www.audiogamma.it

PREZZO
1497 Euro

B&W ASW 2500

Dopo i colossi da 70 e passa chili a cui ci ha abituato B&W, ecco fare la sua comparsa un ASW di litraggio minore. Non che risulti leggero, tanto che se ne sottostima il peso guardando soltanto alle dimensioni: praticamente un cubo da 31 x 31 x 40 centimetri, ma dal peso di circa 24 chili. Un woofer da 250 millimetri con un cabinet cucito addosso; niente condotti ed un'elettronica dichiarata per 700 W completano il quadro. Sì, avete capito bene, 700 W e non 70 come potrebbe sembrare a prima vista guardando le foto. Il cestello, in classico stile B&W, è pressofuso e bellissimo, all'apparenza addirittura esile, ma robusto e coriaceo come pochi. Questi signori sanno effettivamente come si costruisce un cestello, e lo sanno da un sacco di tempo, tanto che se si facesse un gran premio tra i migliori "pezzi" di ingegneria meccanica, certamente avrebbero preso più coppe di tutti gli altri, con distacchi che sarebbero umilianti. La membrana è in cellulosa, con il pesante trattamento smorzante pennellato sul lato posteriore della membrana, come il buon gusto tutto inglese vuole. La sospensione di dimensioni consistenti è in gomma, rigidissima ma larga, sì da garantire escursioni elevatissime e buona linearità, col complesso magnetico che ne avalla l'azione. Le dimensioni interne di 29 x 29 x 21 centimetri portano ad un computo di 17,6 litri di volume a disposizione, dal quale occorre togliere lo spazio occupato dal possente magnete e dal rinforzo anulare sistemato al centro del box. Praticamente il woofer lavora in una quindicina di litri totalmente chiusi e sigillati alla perfezione, con tanto di parete di separazione col vano occupato dall'elettronica. L'ingresso è circoscritto al solo basso livello, senza trattamento del segnale proveniente dall'amplificatore dei satelliti. Anche le uscite per i satelliti sono ovviamente solo a basso livello, con una seconda coppia di connettori per serializzare le uscite stesse ed asservire altri amplificatori di potenza. L'uscita primaria è comunque filtrata elettronicamente ad 80 Hz, con una cella passa-alto del secondo ordine, una pendenza adottata anche per il passa-basso del crossover elettronico a frequenza variabile. Oltre al "solito" e limitato interruttore per l'inversione della fase di 180 gradi, troviamo due interruttori inusuali sui piccoli subwoofer, che secondo me mostrano la cura con cui il sub è stato realizzato. Il primo interruttore consente di bypassare completamente il crossover passa-basso, operazione che può tornare utile quando si dispone di un'uscita dal decoder dedicata al subwoofer, mentre il secondo interruttore permette una blanda correzione dell'estremo basso della risposta, alterando leggermente anche le frequenze di incrocio. Il sub ha un suono possente, e si sente sin da subito, con un'estensione notevolissima, almeno se rapportata alle dimensioni ed al litraggio veramente contenuto. A discreta potenza ho potuto apprezzare la costanza di rotondità della gamma bassa, mentre insistendo con la manopola del volume qualche sintomo di affaticamento viene fuori e si concretizza in una certa legnosità delle percussioni, legnosità che comunque trova il modo di farsi ascoltare anche negli uffici del piano superiore. Con l'ascolto della solita effettistica dei film sono riuscito a far compiere escursioni discrete alla riottosa membrana del dieci pollici inglese, ma comunque sempre con una prestazione garbata ed esente da segnali di resa. Che conclusioni vogliamo trarre da un minisub che suona forte, esteso e possente in soli quindici litri? C'è da pensare di prenderne due e di metterseli ai lati come se si trattasse di un'enorme cuffia. E invece uno basta ed avanza, tranne nel caso che dobbiate sonorizzare una sala da cinema per un centinaio di spettatori. Beh, in quel caso basterebbero cinque sub a sinistra e cinque a destra, ben sistemati l'uno sull'altro, e pure si correrebbe il rischio di non vederli!

PRO
+ Ingombro contenuto
+ Potenza esuberante
+ Finiture e costruzione

CONTRO
- Un leggero affaticamento a volumi elevati

PRESTAZIONI	**8** SU 10
VERSATILITÀ	**7** SU 10

SCHEDA TECNICA

TIPO
Subwoofer attivo

DIMENSIONI (LxAxP)
488 x 430 x 615 mm

DISTRIBUTORE
TecnoFuturo
Tel. 030-221683

PREZZO
1440 Euro

JM LAB ELECTRA 900 SW

Le dimensioni ragguardevoli del componente in esame lasciano immaginare una grande capacità nell'emissione di frequenze bassissime a pressioni sonore di rilievo, ma richiedono anche spazi più ampi del solito per la sua installazione. Il 900 SW è incluso nella nuova serie Electra, che al momento comprende anche il modello 33 SW, equipaggiato da un altoparlante di diametro simile a quello del modello in prova, ma da un amplificatore di potenza alquanto minore.
Il tutto è racchiuso in un cabinet di proporzioni un po' più compatte.
Dimensioni a parte, l'estetica dell'Electra è davvero piacevole, soprattutto per la finitura in ciliegio rosso scuro che caratterizza l'esemplare giunto in redazione. La fascia centrale di tonalità grigia, con una superficie appena goffrata, alleggerisce sensibilmente l'imponenza d'aspetto del subwoofer. Il cabinet vero e proprio resta sollevato per mezzo di supporti che vanno a impegnarsi nella base di sostegno a contatto col suolo. Oltre a conferire ulteriore raffinatezza visiva al subwoofer, tale soluzione appare come la più idonea per un esemplare dotato di altoparlante che irradia verso il basso. Garantisce infatti l'invariabilità della distanza definita in sede di progetto tra l'altoparlante e la superficie di fronte ad esso, che ha anche il compito di effettuare un consistente caricamento nei confronti della sua emissione. Una configurazione simile ha anche la prerogativa di favorire l'omnidirezionalità dell'emissione, a vantaggio di una sua più omogenea distribuzione in ambiente.
Per spostare con un minimo di agio il subwoofer è necessario essere in due, dato il suo peso che si avvicina pericolosamente ai 50 chilogrammi. Cifra, questa, che ne rispecchia le caratteristiche costruttive come meglio non si potrebbe. Ad iniziare dall'altoparlante, un nerboruto esemplare da 35 cm contraddistinto da una membrana che lì per lì potrebbe sembrare realizzata a partire da laminato plastico, il materiale più conosciuto come "formica". In realtà, l'impressione è data dalla colorazione a fondo grigio della membrana, fittamente punteggiata in nero. Il cestello pressofuso è particolarmente robusto e gioca la sua parte nel conferire all'altoparlante le doti di imponenza dalle quali è fortemente caratterizzato, anche per via di un magnete a dir poco granitico, all'interno del quale è ricavato il più gigantesco condotto di decompressione che abbia mai avuto modo di osservare. I controlli sono posizionati sul pannello posteriore, in corrispondenza della piastra metallica che supporta la sezione elettronica. Oltre a quelli relativi a livello di emissione e frequenza di taglio del filtro passa-basso, ce n'è un terzo destinato alla variazione continua tra 0 e 180 gradi per la fase dell'emissione. Con il suo impiego si evitano gli effetti di parziale cancellazione reciproca tra l'emissione del sub e quella dei satelliti. Gli ingressi di linea sono sia per segnale stereofonico che per quello LFE proprio del collegamento ad elettroniche Home Theater.
La dotazione è completata dal commutatore acceso-spento, che dispone anche di una posizione per l'attivazione automatica, e da un interruttore per l'incremento dell'emissione di 3 dB. La capacità di scendere parecchio in frequenza è una tra le qualità del 900 SW che si notano al volo, abbinata ad un controllo e ad una precisione parecchio soddisfacenti. Di pressione sonora ce n'è a volontà, ben oltre le necessità proprie di un impiego in ambiente domestico.
Altrettanto valida è la capacità di adattamento, anche a sistemi di taglia piccola, coi quali si è ottenuta un'emissione di ottima omogeneità, pur sfruttando solo in parte minoritaria il potenziale del subwoofer.
Un abbinamento del genere è tutt'altro che da consigliare, ma il comportamento esibito anche in tali condizioni dall'Electra 900 SW ne sottolinea ancor più l'equilibrio delle prestazioni, espresse naturalmente su un livello molto elevato. Un ottimo apparecchio.

PRO
+ Prestazioni elevate e ben equilibrate
+ Finitura raffinata
+ Componenti di prim'ordine

CONTRO
- Peso e dimensioni

SCHEDA TECNICA

TIPO
Subwoofer attivo

DIMENSIONI (LxAxP)
370 x 320 x 320 mm

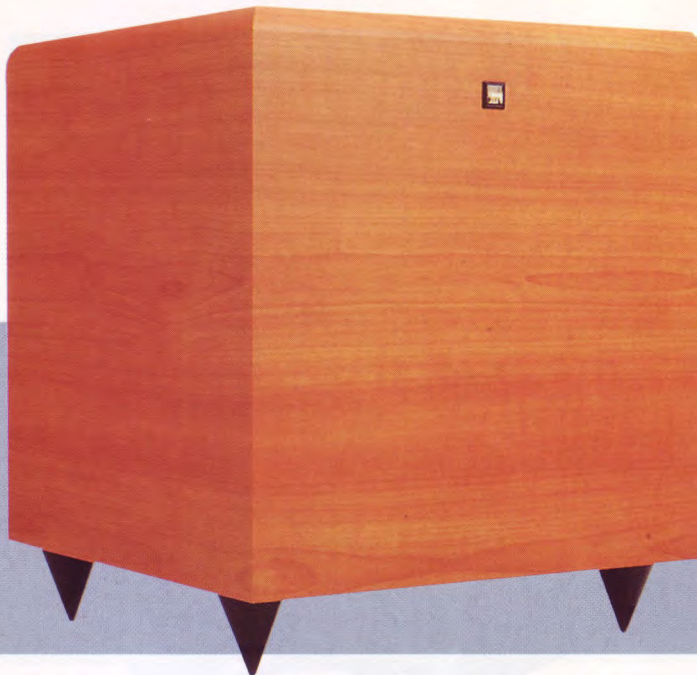
DISTRIBUTORE
Audio 4 & C.
Tel. 02-33402760 - www.audio4.it

PREZZO
395 Euro

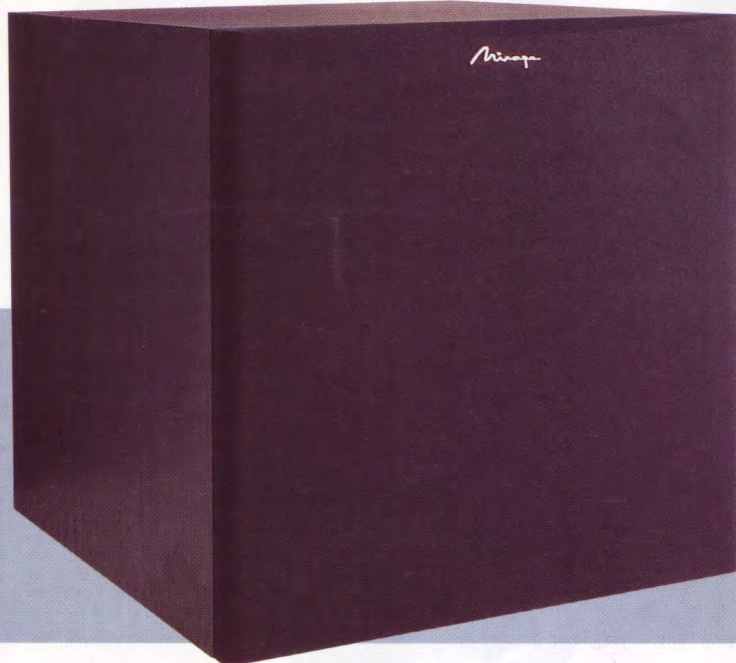
PRO
+ Dimensioni
+ Possibilità di regolazioni

CONTRO
- Solo per ambienti piccoli

PRESTAZIONI 7 SU 10

VERSATILITÀ 8 SU 10

KEF PSW 1000

Nel corso degli ultimi anni KEF ha rafforzato le sue posizioni di preminenza un po' su tutti i segmenti su cui si articola la categoria dei sistemi di altoparlanti, sia per quelli di vertice, con "The Maidstone", sia in quelli intermedi, con la serie Cresta di recente presentazione. Proprio ai modelli di questa serie sembra volersi affiancare il PSW 1000, almeno a giudicare dalla sua finitura, che ricorda parecchio quella dei validi diffusori. Questa si avvale di una copertura che imita molto bene la tonalità del legno di ciliegio, e che oltretutto conferisce al mobile una grazia irraggiungibile per i neri scatoloni nei quali si usa racchiudere gli altoparlanti specializzati per l'emissione delle prime ottave dello spettro. Molto contenute sono anche le sue dimensioni, in modo da facilitarne l'installazione in ambienti di superficie ridotta.

L'altoparlante impiegato è da soli 21 cm di diametro, scelta obbligata da proporzioni del mobile tanto limitate. Ciò significa che le primissime ottave dello spettro denoteranno un'esuberanza alquanto minore rispetto a modelli di taglia più grande, aspetto che tuttavia riveste un'importanza relativa negli ambienti in cui con ogni probabilità verrà installato il subwoofer. Si tratta comunque di un altoparlante ben realizzato e finito. Il woofer e i due tubi di accordo che trasportano all'esterno l'aria mossa dalla sua faccia interna, estendendone la risposta verso l'estremo inferiore, irradiano verso il basso, sfruttando quindi l'effetto di caricamento effettuato dal suolo. Il mantenimento dell'esatta quota tra altoparlante e pavimento è affidato a due coppie di massicci piedini conici in materiale sintetico. Il pannello posteriore è quasi completamente ricoperto dalla grande piastra metallica che supporta comandi e connessioni sul lato a vista, e la sezione elettronica su quello interno. In considerazione della sua classe di appartenenza, ci si potrebbe attendere una dotazione ridotta all'essenziale: viceversa il PSW 1000 dispone di opzioni non presenti neppure su esemplari di livello assai maggiore, come ad esempio la possibilità di regolare con continuità la fase del segnale tra 0 e 180 gradi. All'atto pratico ciò comporta la possibilità di amalgamare con la massima efficacia possibile l'emissione del subwoofer con quella degli altri sistemi dell'impianto, riducendo notevolmente le differenze percepibili all'ascolto nei confronti di modelli di maggiori dimensioni che non dispongono di tale regolazione. Un altro punto a favore del PSW 1000 riguarda la presenza di uscite di linea asservite al ramo passa-alto del filtro crossover, per il pilotaggio dell'amplificatore destinato ai satelliti. La dotazione è completata dai potenziometri per livello e frequenza di taglio, dall'interruttore per l'attivazione automatica o manuale e dai morsetti per ingressi e uscite ad alto livello. La frequenza di taglio è regolabile tra 80 e 120 Hz, mentre il segnale inviato ai satelliti viene filtrato tra 60 e 170 Hz, sempre in funzione della regolazione dell'apposita manopola. L'elettronica interna è realizzata con cura e senza tirare a risparmiare le 1000 lire. Può erogare 100 watt RMS. Il piccolo subwoofer mostra un comportamento tutt'altro che disprezzabile ed improntato ad una buona esuberanza, che pur senza spingersi ai limiti inferiori dell'udibile conferisce un'adeguata consistenza all'intervallo di frequenze immediatamente superiore. Le prerogative migliori del PSW 1000 si manifestano con compiutezza assai maggiore negli ambienti di superficie inferiore ai 20 mq, condizioni nelle quali esemplari di taglia superiore potrebbero dar luogo più a problemi che altro.

SCHEDA TECNICA

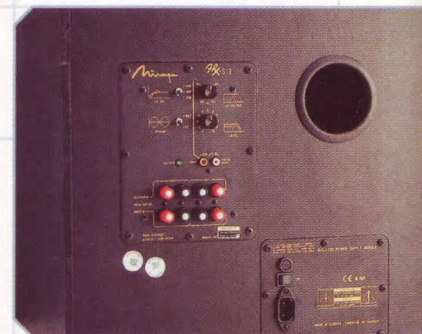
TIPO
Subwoofer attivo

DIMENSIONI (LxAxP)
432 x 432 x 453 mm

DISTRIBUTORE
Eurosound
Tel. 02-2619841 - www.eurosound.it

PREZZO
875 Euro

MIRAGE FRX-S12

Tra i marchi canadesi più in evidenza nel settore della riproduzione audio di qualità elevata c'è senz'altro Mirage, che da molto tempo ormai riscuote un notevole successo anche nel nostro paese. Inutile ripercorrere le tappe fondamentali della sua attività. Unica eccezione, dovuta, i sistemi della serie OM, tra i primissimi a portare in auge la tipologia semiattiva, concernente l'abbinamento di una via inferiore autoamplificata a quelle superiori di tipo passivo, ma dall'emissione bipolare, con trasduttori posti anche sul retro, con il compito di ampliare notevolmente la scena sonora. L'FRX-S12 ha le tipiche sembianze del subwoofer di taglia medio-grande: mobile dalla forma squadrata e un po' tozza, con finitura nera che imita abbastanza fedelmente la venatura del frassino. Diciamocelo pure, a vederlo il nostro non è proprio il massimo, come avviene del resto per i subwoofer di forma canonica. È anche vero, però, che per essere equipaggiato con un altoparlante da 30 cm l'FRX-S12 non è nemmeno tra i più voluminosi, anche se la sua forma esterna grosso modo cubica lo fa sembrare alla vista più grande ed ingombrante di quanto non sia in realtà. Prerogative, queste, che potrebbero fargli preferire modelli più leggiadri e dalla finitura più accurata. È anche vero, però, che da un subwoofer con altoparlante da 30 cm, dotato di un'elettronica da ben 150 watt, e commercializzato a poco più di un milione e mezzo (mi concederete di ragionare ancora in lire!), non si può in genere pretendere troppo. La griglia ricopre per intero il pannello frontale: rimuovendola, si può osservare il nerboruto altoparlante, dotato di una membrana in materiale sintetico di forma piuttosto convenzionale, a parte i minuscoli rilievi da cui è costellata. Sul fondo del mobile sono presenti i fori destinati ad accogliere i supporti per l'appoggio al suolo. Il pannello posteriore include i consueti potenziometri per livello e frequenza di taglio, oltre agli interruttori per l'inversione della fase del segnale e per l'equalizzatore a tre posizioni, che permette l'esaltazione o l'attenuazione di 3 dB per il livello del segnale compreso tra i 22 e i 40 Hz. Sebbene la coppia di ingressi di linea riporti il codice colore associato al segnale stereofonico, bianco per il canale sinistro e rosso per il destro, le due prese operano in realtà in modo distinto e separato, e quindi non vanno utilizzate contemporaneamente. Non mancano naturalmente i morsetti per ingressi e uscite ad alto livello. Sul retro fuoriesce anche il condotto di accordo, piuttosto ampio e di forma cilindrica. La sezione elettronica è di notevole consistenza. Non è separata però dal volume di carico dell'altoparlante, e prevede un posizionamento alquanto inconsueto del trasformatore di alimentazione, accoppiata direttamente alla struttura del mobile, ad una certa distanza dallo stampato relativo all'amplificazione interna. La disponibilità all'emissione di pressioni sonore molto sostanziose emerge fin dai primi momenti di impiego dell'FRX-S12, assieme alla sua notevole estensione di risposta verso le primissime ottave dello spettro. Si tratta insomma di uno di quei subwoofer che tendono fin quasi ad imporre la propria presenza nell'ambiente d'ascolto, con lo spostamento di masse d'aria particolarmente sostanziose che colpiscono l'ascoltatore in maniera ben avvertibile, a livello dello stomaco e non solo. Malgrado la sua notevole ridondanza, denota anche qualità di controllo ed articolazione che, seppur non ai limiti massimi della categoria, gli evitano di scadere negli effetti deteriori di cui molti subwoofer sono tuttora preda. Il grande quantitativo di energia immesso in ambiente nella gamma inferiore rende del tutto inutile la presenza dell'equalizzatore, il quale, semmai, si rivelerà più proficuo in attenuazione, stemperando alquanto i cenni di crisi degli ambienti meno spaziosi quando sottoposti al duro trattamento imposto loro dal sub. La capacità di rivaleggiare, in sala d'ascolto, con esemplari di costo molto maggiore, completa impeccabilmente il profilo di questo subwoofer.

PRO
+ Buona pressione sonora
+ Prezzo

CONTRO
- Condotto bass-reflex sul retro

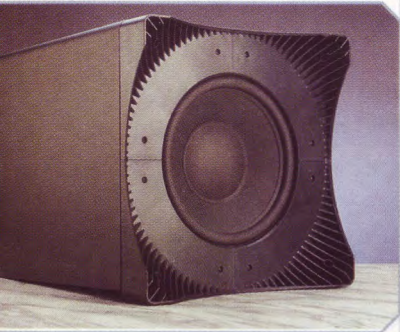
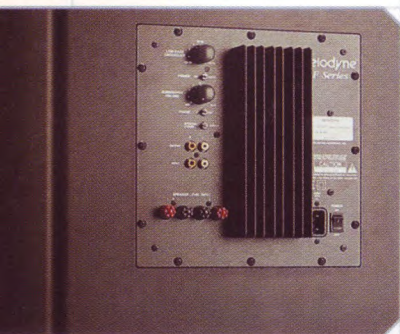
PRESTAZIONI 8 su 10

VERSATILITÀ 6 su 10

SCHEDA TECNICA

TIPO
Subwoofer attivo
DIMENSIONI (LxAxP)
428 x 495 x 444 mm
DISTRIBUTORE
MPI Electronics
Tel. 02-9364195 - www.velodyne.com
PREZZO
1136 Euro

VELODYNE VLF 1012

Velodyne vuol dire bassi, soltanto bassi, riprodotti nella maniera più intelligente possibile e con pressioni da capogiro. Da sempre. La distinzione da fare nella produzione di questo marchio è soltanto una, tra subwoofer dotati di controllo tramite accelerometro interno, estesi fino all'inverosimile, e subwoofer "normali", caricati in bass reflex con trasduttori comunque capaci di ottime prestazioni in termini di pressione ed estensione. Il sub in prova è il classico "similcubo" da circa 50 litri reali, che vanno maggiorati dell'"IVA" costituita dall'assorbente, così da sfiorare i 57-58 litri effettivi visti dal trasduttore. Quest'ultimo è un bel dieci pollici dall'aspetto aggressivo, con l'accordo reflex costituito da un woofer passivo da dodici pollici sistemato sulla base del cabinet e distanziato di circa sei centimetri dal pavimento grazie a quattro piedini di plastica dura. Stiamo parlando di un woofer passivo, quindi privato del complesso magnetico, della bobina mobile e conseguentemente di qualunque tipo di collegamento elettrico. Si ottengono in questo modo numerosi vantaggi in termini costruttivi e di resa, vantaggi tutti assimilabili alle dimensioni che potrebbe avere un eventuale condotto correttamente dimensionato che spesso condiziona le caratteristiche meccaniche di tutto il box. Il cabinet impiegato dalla Velodyne appare ben pensato, con uno spessore notevole delle pareti, pur se sprovvisto totalmente di rinforzi interni. La parete superiore e due laterali sono coibentate con un solo strato di acrilico da un pollice di spessore, mentre per prevenire spifferi l'elettronica è racchiusa in un guscio di plastica dura, la cui tenuta è affidata a guarnizioni di foam. Il trasduttore "attivo", quello dotato di bobina mobile e complesso magnetico, per intenderci, è un bel trasduttore da dieci pollici di diametro nominale e 212 millimetri di diametro utile, computato cioè partendo da metà sospensione esterna. Il trasduttore passivo, per quanto visto prima, ha un diametro utile di 260 millimetri con un rapporto tra le aree (passivo/attivo) che vale 1,5. Entrambi i woofer hanno la membrana in pesante cellulosa, che è stata trattata ed appesantita sul lato posteriore così da apparire liscia ed esteticamente più gradevole su quello a vista. Il pannello di comando dell'amplificatore può essere definito standard con la sola variante dell'assenza delle inutili uscite a livello alto e la presenza di un deviatore che bypassa il crossover elettronico. Ritengo sia abbastanza difficile "vedere" la gamma bassa in una riproduzione musicale con subwoofer, ma consentitemi di ricordare che un corretto interfacciamento di un sub come questo in prova ed un sistema di satelliti aggiunge spazio al palco sonoro ed allarga ai lati la scena ricreata dai cinque canali, che senza sub parrebbe asfittica e minuta nelle dimensioni. E non solo in gamma bassa, ma anche in gamma media, dove "il rumore dell'aria" contribuisce, se possibile, a definire posizioni e movimenti. Il problema principale della cattiva fama dei subwoofer non dipende dagli stessi ma dalla nostra mania di voler modellare la gamma bassa a seconda di quello che vediamo o ascoltiamo, pretendendo una specie di controllo del livello autosintonizzante sulla visione del momento. Questo ovviamente è impossibile, anche se occorre aggiungere che per godersi in santa pace un sub bisogna pensare che il sub in effetti non ci sia e concentrarsi soltanto sulla anormale e momentanea estensione dei satelliti. Il passa-alto attivo ad 80 Hz è tornato utilissimo, con la sua blanda pendenza di attenuazione al diminuire della frequenza. Discreto ed accattivante lo smorzamento, anche se lontano anni luce dalla prontezza bruciante dei Velodyne servocontrollati di caratura e prezzo superiore. La tenuta è ottima, con qualche leggero accenno di compressione udibile soltanto con programmi ridondanti di note tenute e non improvvise. Sulle esplosioni e sugli effetti dei film d'azione o dei giochi non si nota nulla e la gamma riprodotta dal sub appare incredibilmente possente e coriacea, mentre nelle scene con pochi attori si nota, nella commutazione "con e senza", la diversa dimensione spaziale.

PRO
+ Nobile discendenza
+ Ottima tenuta in potenza

CONTRO
- Assenza della regolazione della fase
- Assenza di rinforzi interni

PRESTAZIONI	**8** SU 10
VERSATILITÀ	**6** SU 10

SCHEDA TECNICA

TIPO
Subwoofer attivo
DIMENSIONI (LxAxP)
390 x 482 x 420 mm
DISTRIBUTORE
Italaudio
Tel. 0331-548416 - www.yamahahifi.it
PREZZO
826 Euro

YAMAHA YST SW 800

Per la nuova linea di subwoofer, Yamaha ha proceduto ad una separazione piuttosto netta tra i modelli destinati alla diffusione più ampia e quelli di classe più elevata, inclusi nella Digital Pro Series. Quelli più abbordabili fanno parte invece della serie Digital Home Theater, che si articola sull'YST SW 160, dotato di un amplificatore da 150 watt e due woofer da 20 cm, l'YST SW 90 e l'YST SW 45, corredati entrambi da un altoparlante dello stesso diametro e da amplificatori rispettivamente da 100 e da 70 watt.

Oltre al modello esaminato su queste pagine, al vertice della produzione della Casa dei tre diapason, la serie Digital Pro comprende anche l'YST SW 320, che impiega un altoparlante simile a quello dell'SW 800 ed un amplificatore da 250 watt. Tutti i modelli della nuova serie sono riconoscibili per la presenza, sulla parte superiore del frontale, di un pannellino dorato che racchiude i controlli di impiego più comune, attivazione, livello di uscita e frequenza di taglio. Rispetto al passato, comunque, c'è stato un totale cambiamento di indirizzo anche per quanto riguarda il profilo tecnico, che ora vede gli esemplari di produzione Yamaha inclusi nella linea Digital Pro tra quelli caratterizzati dalla concezione più aggiornata.

Che si tratti di qualcosa di diverso dal solito lo si intuisce già dal primo sguardo, osservando l'apertura praticata alla base del mobile su tutti e quattro i lati, da cui fuoriesce l'emissione dell'altoparlante, secondo la tecnica QD Bass Technology, dove QD sta per "Quatre Dispersion". In pratica di fronte all'altoparlante, che irradia verso il basso, è sistemato un setto conformato in modo da convogliare l'emissione in maniera omogenea verso le aperture, approfittando anche dell'effetto di caricamento effettuato dal suolo.

L'adeguata distanza nei suoi confronti è mantenuta da quattro robusti piedini, incaricati anche del sostegno della struttura nel suo insieme.

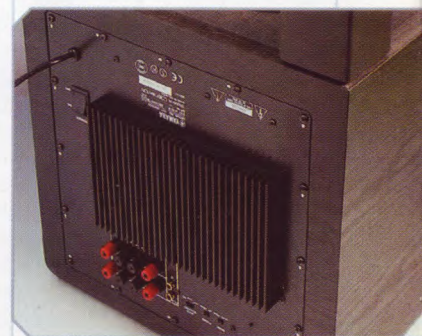
Tra i punti fondamentali della tecnologia Advanced YST c'è di sicuro l'impiego di un altoparlante di concezione totalmente rivoluzionata rispetto agli esemplari utilizzati in precedenza.

Va detto innanzitutto che è contraddistinto da un equipaggio mobile estremamente rigido e pesante, controllato nella sua escursione da una cerniera dalle notevoli proporzioni, altrettanto poco cedevole.

Il movimento dell'equipaggio mobile è sottoposto ad un servocontrollo da parte della sezione elettronica, in modo da ridurre le distorsioni, evitando nel contempo escursioni troppo marcate o incontrollate, potenzialmente dannose per l'integrità dell'altoparlante e la qualità dell'emissione. La corsa lunga dell'equipaggio mobile gli consente in ogni caso escursioni marcate, a vantaggio dell'estensione verso le frequenze inferiori, già favorite dalla massa molto elevata.

Altro aspetto basilare per la realizzazione del nuovo subwoofer Yamaha è l'impiego di un amplificatore che il costruttore definisce ad elevata efficienza, ma senza dilungarsi troppo sulle sue qualità costruttive, per il quale dichiara una potenza massima di addirittura 800 watt. Sul pannello posteriore sono presenti l'interruttore per l'inversione di fase e quello per la commutazione tra modalità audio e cinema, che prevede un'esaltazione per la parte centrale della gamma utile coperta dal subwoofer. L'ingresso di linea è sdoppiato per il pilotaggio dell'unità con segnali stereofonici.

Non mancano le prese ad alto livello, realizzate tramite morsetti a vite. L'YST SW 800 dà luogo ad una riproduzione possente e assai meglio tenuta a freno rispetto al passato.

In confronto alla ridondanza tipica dei modelli precedenti, abbiamo ora un comportamento improntato ad un rigore ben maggiore, che tende a porre in evidenza particolare le prime ottave dello spettro. Queste hanno un impatto, un'autoritarietà che è possibile ritrovare solo negli esemplari di maggior calibro.

PRO
+ Qualità delle soluzioni tecniche
+ Dimensioni
+ Qualità sonore

CONTRO
- Controlli frontali e posteriori

PRESTAZIONI 7 SU 10

VERSATILITÀ 6 SU 10

Home
Press
Download
Links
E-Mail

[Saint Mugen]

Link http://digilander.iol.it/sayntmugen

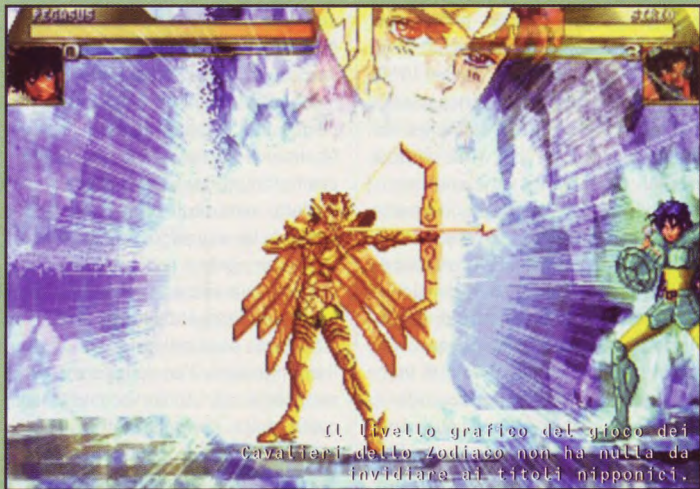
Il picchiaduro dei sogni

Questo mese On The Net ci porta a fare un giro presso i siti dei "sostenitori" del M.U.G.E.N., un programma ideato dalla Elecbyte che consente, anche a chi non ha molta dimestichezza con linguaggio macchina e programmazione, di creare il picchiaduro dei sogni.

Terry Bogard contro Terry Bogard? Questo ed altro con M.U.G.E.N.

M.U.G.E.N. delle meraviglie

Ormai da qualche anno, gli amanti dei picchiaduro bidimensionali possono trovare motivo di interesse per la rete e non, con M.U.G.E.N., un favoloso programma ideato e sviluppato da Elecbyte Software. Con M.U.G.E.N., infatti, sarà possibile creare, grazie ad un sistema di comandi che non richiede la laurea in informatica, un vero gioco di combattimento 2D personalizzato. Quello che dovremo fare sarà semplicemente disegnare un personaggio (e relative animazioni) ed un fondale. Sebbene il programma di Elecbyte venga fornito di serie con Kung Fu Man e due stage, il vero divertimento (e il vero appagamento), comincia quando decidete di inserire dei personaggi da voi creati o scaricati dalla Rete: la comunità virtuale ha dato vita a più di un interessante webring con tutta una serie di siti, dove sono disponibili per il download un incredibile numero di combattenti e fondali, senza dimenticare GUI e musiche di sottofondo. La flessibilità di M.U.G.E.N. consente di inserire nella propria cerchia di lottatori (virtualmente infinita: non esistono limiti al numero di personaggi e fondali selezionabili) protagonisti "rippati" da produzioni più o meno famose. Ecco così, spuntare come funghi, le versioni custom di Ryu, Ken, Morrigan, Kyo e compagnia, che non chiedono altro di essere "scaricate" e inserite nella cartella "chars". Per facilitare l'accesso al programma di Elecbyte vi consigliamo l'utilizzo di alcuni tool ed editor (MWC su tutti) che vi permetteranno di lavorare con il potente M.U.G.E.N. per mezzo di una finestra ad icone, senza perciò costringervi ad inserire una sola riga di testo manualmente. Lo svantaggio principale del M.U.G.E.N. riguarda principalmente una certa "pesantezza" nella compilazione di combattenti e fondali. Pensate che per alcuni di essi si possono raggiungere le ragguardevoli dimensioni di 2,5 Mb ed oltre. Tutto sta a cercare una via di mezzo tra numero di animazioni ed effetti sonori: ottimizzare al massimo la creazione di un nostro personaggio è un'operazione che richiede una certa attenzione. Se così non fosse, in breve tempo potremmo ritrovarci con centinaia e centinaia di Megabyte occupati su Hard Disk solamente per contenere i nostri amati "eroi". Discorso simile per quanto concerne le musiche, anche se va detto come il M.U.G.E.N. si accontenti dei più vaporosi file MIDI in luogo dei pesanti MP3 per allietare i vostri scontri virtuali con un sottofondo audio degno di un vero arcade. Sempre sulla rete, migliaia di appassionati mettono a disposizione giochi completi, realizzati sfruttando le risorse del potente programma di

Il livello grafico del gioco dei Cavalieri dello Zodiaco non ha nulla da invidiare ai titoli nipponici.

[Neo Gouki's Mugen Creation]

Link

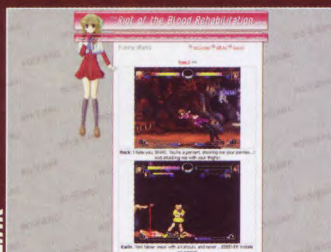
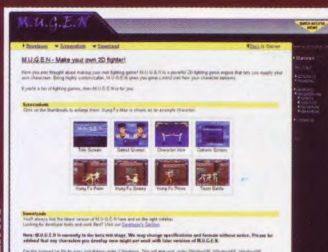
http://ngmc.retrogames.com

[The Riot Of The Blood Rehabilitation]

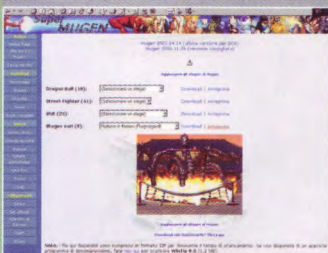
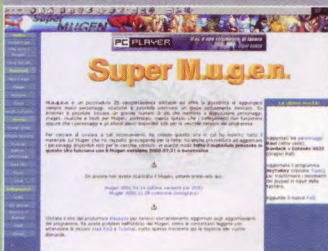
Link

http://rotb.mgbr.net

[Elecbytes]

Link

www.mugen.elecbyte.com

Elecbyte: accanto ai cloni di Street Fighter, fanno la loro apparizione saghe più o meno credibili quali Capcom Vs Mortal Kombat, Dragonball Vs SNK nonché alcune spassosissimi "esperimenti" quali Final Fantasy Fighting. Tra gli incredibili picchiaduro in cui siamo imbattuti navigando per il Web, va citato senz'altro il progetto Saint Seiya. Un gioco di combattimento in fase di sviluppo, che ha come protagonisti nientedimeno che i Cavalieri dello Zodiaco. E il bello è che lo sviluppo viene portato avanti da un team di ragazzi italiani (capitanati dal prode Daniele Giannarini)! Per il momento sono disponibili quattro personaggi e altrettanti fondali, ma i lavori sono sempre... "in corso". In definitiva, se amate i picchiaduro e ancora non conoscete M.U.G.E.N., non perdete tempo e mettetevi all'opera: chissà che Capcom o qualche altra software house famosa , non decida di assumervi nelle loro sedi in qualità di game designer...

[Super M.U.G.E.N.]

www.emuita.com/supermugem

Super Mugen, ospitato nei server di Emuita, è il sito di riferimento italiano per tutti gli amanti del M.U.G.E.N. A fronte di una mancanza di intro e di una grafica sicuramente buona, ma un po' troppo funzionale, si ritrovano dei contenuti davvero corposi e validi. Oltre alla possibilità di scaricare l'ultima versione del programma Elecbyte, troviamo dei tutorial "downloadibili" sotto forma di file di testo, le FAQs, personaggi e fondali divisi per serie, un forum, sempre molto attivo, la galleria degli screenshots postati dai visitatori, una sezione tecnica che ci spiega come editare i combattenti e i links costantemente aggiornati per tenere il passo della grande e fervida comunità M.U.G.E.N. Se cercavate un sito da dove cominciare il vostro picchiaduro, lo avete trovato.

Competente e ricco di contenuti interessanti. Il punto di inizio per i "neo-mugeniani".

a cura di Daniele Bertocci

Le Origini Del Videogioco

ra ur- che iose iere: mpo a ro tra- gara cio sca- nei din- di origi- diverten- bisognerà adine senza eccanico del delle tartaru- cui sono anda- ioco è quello di semplici azioni te, accumulando abili per sblocca- e "upgradare" gli del gioco si difen- molto ben definiti e bientazioni sembra- fumetto giapponese deggianti, colori viva- to, ruspe dettagliatis- inquadrature dall'alto è do vedere sempre il o al gioco. Le (poche) ssono riguardare i guida- e: questi, rappresentati propri cilindri dagli elmet- ne uomini sembrano vera- ini della Playmobil... Forse o è un elemento voluto per l look cartoonesco.

Dal Bar al salotto

Nel 1974 un dipendente di Atari chiese di poter esporre una sua idea al presidente della compagnia: secondo Harold Lee, i tempi potevano essere buoni per la commercializzazione di una versione domestica del Pong, cercando in qualche modo di riproporre l'idea originale di Baer. Secondo il progetto, i circuiti moderni potevano essere sostituiti da un solo microprocessore (oltretutto poco costoso) mentre poteva essere possibile sfruttare il crescente numero di TV color per proporre una console capace di visualizzare immagini a colori. Al progetto, capitanato proprio da Lee, lavorano anche Al Alcorn, che aveva sviluppato la versione da bar di Pong, e un ingegnere, Bob Brown. Il prodotto che ne scaturì, era sensibilmente migliore della versione Magnavox e, pur essendo dotato di un solo gioco (contro le dodici varianti proposte dall'Odyssey), era un apparecchio sicuramente vincente. Forte dell'errore commerciale di Magnavox, Bushnell sapeva che senza una adeguata struttura di distribuzione, il successo sarebbe stato più modesto rispetto all'attesa. Più che i negozi di HiFi o di elettronica, sono gli shopping center i luoghi visti da Nolan come i migliori per questo tipo di offerta. Negli Usa i grandi centri commerciali già esistevano ed erano frequentati dai giovani che li utilizzavano come luoghi di ritrovo.

Una delle oltre 70 varianti di Pong commercializzate da Atari durante la metà degli anni '70.

Per questo motivo, un prodotto a loro destinato, si sarebbe trovato a casa: in poche settimane, tra centri commerciali e vendite per corrispondenza, Atari piazzò circa 150.000 unità; più di Magnavox che ne vendette 100.000 in un anno circa.

Lo straordinario successo del Pong Atari, fece risvegliare Magnavox che propose la sua seconda console, l'Odyssey 100, migliore della precedente. Purtroppo, nel giro di pochi mesi, i negozi si riempirono di cloni dal costo oscillante tra i 20 ed i 100 dollari. Atari, forte dell'esperienza accumulata nello sviluppo di cloni da bar, riuscì a invadere il mercato con tante varianti: Super Pong Pro-am, UltraPong, PongDoubles, fino a Ultra Pong Doubles, la migliore console dedicata al Pong mai creata. In un mercato che si stava sempre di più allargando, il vero colpo di scena arriva grazie a General Instruments, società dedicata allo sviluppo di microprocessori per calcolatrici. Il pezzo forte in questione è il chip AY38500 dal costo di soli 5 dollari, dotato di una straordinaria memoria, capace di gestire quattro varianti del Pong e ben due giochi a bersaglio. Di fronte a questa offerta, scattò un'isteria generale tra tutte le piccole aziende che volevano produrre anche loro dei cloni di Pong: G.I. fu invasa di ordini, milioni di pezzi da produrre in poche settimane. Impossibilitata nell'evadere tutte le richieste, iniziò ad inviare ad ogni società piccoli acconti, pari al 10 - 20% del numero ordinato, facendo così fallire i propositi di commercializzazione di prodotti legati a questo chip. L'unica società che ottenne subito e tutti i chip ordinati fu Coleco, ossia Connecticut Leather Company, (compagnia di pellami del Connecticut), una piccola azienda del New England. Fondata nel 1932, Coleco si era inizialmente occupata di realizzare indumenti in pelle, passando negli anni cinquanta a fabbricare pupazzi Disney su licenza. Grazie a questi grossi guadagni aveva iniziato ad espandersi, acquisendo società prossime al fallimento ed entrando in mercati del tutto eterogenei come la produzione di moto slitte. Nel 1968 venne decisa l'acquisizione di Eagle Toy, una società che produceva giochi elettromeccanici. Dalle ceneri di questa, Coleco unisce le risorse e grazie ai Chip General Instruments, produce la sua prima console il Telstar. Venduta a soli 50 dollari (meno del Pong Atari), potente e promossa dalla immensa distribuzione che solo Coleco (una società con 50 anni di esperienza, già licenziataria dei prodotti Disney) poteva avere, Telstar ebbe un successo fulminante che culminò con 1 milione di pezzi venduti in meno di un anno.

Super Pong, modello C-140 (1976). Offriva ai videogiocatori ben quattro varianti del Pong!

Ultra Pong della Atari era fornito di ben quattro paddle.

Fino al 1976, il mercato rimase fossilizzato su cloni di Pong, prodotti in oltre 70 varianti. Si sentiva la necessità di una svolta radicale, che permettesse di riconquistare la grande fetta dei videogiocatori che già possedevano un Pong. Questa avvenne grazie ad una società: la Fair Child di Noyce, il geniale ideatore (1959) del primo microprocessore.

Uno dei primi chip Pong del 1975

Un uomo chiamato Camallo

...cosa c'entra

Via della Bufalotta 374/F - 00139 Roma

le nostre pubblicazioni vi aspettano in edicola

LE PROVE
OGNI MESE I TEST APPROFONDITI CON MISURE DI LABORATORIO DI TUTTE LE MAGGIORI NOVITÀ DELL'ALTA FEDELTÀ, DELL'HOME THEATER, DELL'AUDIO PROFESSIONALE E DELLE APPARECCHIATURE AUDIO PER IL PC

LA MUSICA
40 PAGINE DI RECENSIONI DISCOGRAFICHE DIVISE PER GENERE

LE NOVITÀ
REPORTAGE DA TUTTO IL MONDO PER ESSERE SEMPRE INFORMATI SULL'EVOLUZIONE DEL MERCATO

LA TECNICA
I RISULTATI DEI NOSTRI LAVORI DI RICERCA ORIGINALI E GLI ARTICOLI DI DIVULGAZIONE

AUDIO PER TUTTI
L'ABC DELL'ALTA FEDELTÀ

I PREZZI
TUTTI I PREZZI, AGGIORNATI, DEI PRODOTTI AUDIO E HOME THEATER DISTRIBUITI IN ITALIA

TUTTI I PREZZI DEL VIDEO E DELL'HOME THEATER
digital video home theater
DV maggio n. 35
Mondiali SU GRANDE SCHERMO
LA GUIDA PER VEDERLI AL MEGLIO
3 VIDEOPROIETTORI ENTRY-LEVEL IN PROVA BARCO, PANASONIC, PLUS

LE PROVE
OGNI MESE I TEST APPROFONDITI CON MISURE DI LABORATORIO DI TUTTE LE MAGGIORI NOVITÀ DELL'HOME THEATER, DEL VIDEO CREATIVO, DELL'HOME AUTOMATION E DEL "VIDEO-PC"

IL CINEMA
48 PAGINE DI RECENSIONI DI FILM IN DVD CON LE VALUTAZIONI TECNICHE ED ARTISTICHE

LE NOVITÀ
REPORTAGE DA TUTTO IL MONDO PER ESSERE SEMPRE INFORMATI SULL'EVOLUZIONE DEL MERCATO

LA TECNICA
I RISULTATI DEI NOSTRI LAVORI DI RICERCA ORIGINALI NEL CAMPO AUDIO ED IN QUELLO VIDEO

ULTRA DIGITAL
IL CINEMA IN CASA SENZA COMPROMESSI

I PREZZI
TUTTI PREZZI AGGIORNATI DELL'HOME THEATER E DEL VIDEO

LE SCELTE DEL DIRETTORE
I MIGLIORI 5 PRODOTTI, PER OGNI CATEGORIA, SELEZIONATI PERSONALMENTE DAL DIRETTORE

LE PROVE DI:
AUTORADIO, AMPLIFICATORI, ALTOPARLANTI, SISTEMI DI NAVIGAZIONE SATELLITARE, ...

IL SALTO DI QUALITÀ
ANALISI E PROPOSTE PER MIGLIORARE L'IMPIANTO DI SERIE

LE SOLUZIONI
LE IDEE CHE RISOLVONO I PROBLEMI DI INSTALLAZIONE

LE INSTALLAZIONI
GLI IMPIANTI REALIZZATI DA PROFESSIONISTI E AMATORI

I CENTRI DI INSTALLAZIONE
GLI SPECIALISTI DELL'ALTA FEDELTÀ

LA MUSICA
I MIGLIORI CD PER L'ASCOLTO IN AUTO (E IN CASA)